
Duke Nukem Forever
Come get some: Neue Bilder, Fakten & Gerüchte zum Kult-Ego-Shooter!
Startopia
Galaktischer Aufbau-Spaß im Dungeon-Keeper-Stil!
07/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
PC Games
DVD
Age of Empires 3
Exklusiv-Audienz: Zehn Seiten über Götter, Völker und 3D-Welten
Extra-Beilage: Einkaufsführer
Die 140 besten Spiele aus 19 Genres plus Hardware-Tipps auf 64 Seiten!
Operation Flashpoint
Spiel des Monats: Spannung pur auf riesigen 3D-Schlachtfeldern!
45 Seiten Messebericht
Alle Premieren der Mega-Messe E3!
Die 40 besten Spiele: Sims Online, Return to Castle Wolfenstein u. v. m.!
Diablo-2-Lauschangriff
Aufruhr im Battle.Net: Was Blizzard alles über Sie weiß – und warum Sie das Kleingedruckte kennen sollten!
Commandos 2
12 Seiten Extra-Beilage: Alle Neuerungen des Taktik-Knüllers genau erklärt!

Das sind ja **gute Aussichten!**

Freitag | 27. April 2001

Wer ein gutes Spiel auf den Markt bringt, darf sich auch gern ein bisschen selbst feiern: Gleich 400 Gäste lädt Infogrames zur **Desperados**-Party in den sauerländischen Freizeitpark Fort Fun ein. TV-Teams, Fachpresse, Stuntmen, Cancan-Girls, Spare-Ribs – alle Zutaten für ein rauschendes Fest sind vorhanden. Ebenfalls mit von der Partie: **Big Brother**-Semi-Prominenz. Daniela beschwert sich, dass Gatte Karim lieber mit PlayStation 2 und **Rainbow Six** spielt als mit ihr, Nominator Christian entpuppt sich als Lara-Fan und Alida und Hanka warnen bereits beim Anstehen am Büffet: „Du, wir haben echt keine Ahnung von Computerspielen ...".

Montag | 14. Mai 2001

Von „querulanten Spielverderbern" ist in der Pressemitteilung die Rede – als ob Blizzard etwas anderes im Sinn hätte als die Selbstverteidigung gegen Cheater im Battle.net. Doch mit dem **Diablo 2**-Patch 1.06 nehmen sich die Kalifornier einige Dinge heraus, mit denen nicht nur viele Spieler, sondern auch Deutschlands Gesetzgeber so ihre Probleme haben. Details nennt die Exklusiv-Reportage auf Seite 20.

Donnerstag | 17.05.01

Alles muss laufen wie am Schnürchen: Damit wir Ihnen die wichtigsten E3-Spiele als Video zeigen können, fliegt Florian Stangl bereits nach nur acht Stunden Messe wieder aus Los Angeles zurück. Die Wege zwischen den Terminen werden gelaufen, nicht geschlendert, Kaffeepause und Klogang entfallen. Gefilmt wird alles, was nicht durch körperliche Gewalt verhindert wird. Dann der spannende Moment: Findet der Stanglnator rechtzeitig ein Taxi, das ihn trotz Staus rechtzeitig zum Flughafen bringt? Das Ergebnis sehen Sie auf unserer CD und DVD.

Freitag | 18. Mai 2001

Age of Mythology ist die Sensation der E3. Für uns nichts Neues: Wir haben den Echtzeit-Hit bereits Anfang Mai ausführlich getestet – und zwar direkt bei Ensemble Studios in Dallas (siehe Titelstory ab Seite 32). Übrigens: Das aktuelle Titelmotiv wurde exklusiv für PC Games von Ensemble-Künstler David Cherry handgepinselt. Das Gemälde hat im Original eine Größe von 52x46 Zentimetern!

Samstag | 19. Mai 2001

E3 vorbei! So spannend und interessant wie in diesem Jahr war's selten: Mit **Jedi Outcast**, **Star Wars: Galaxies**, **Return to Castle Wolfenstein**, **Praetorians**, **Sigma** und **Max Payne** gab es einige faustdicke PC-Überraschungen zum Anspielen. Der große E3-Messebericht startet auf Seite 16 und zieht sich durch den gesamten Vorschau-Teil.

Dienstag | 22. Mai 2001

Rüdiger Steidle hat's schwer erwischt – und das doppelt: Wer sich selbst mit mittelschwerer Sommergrippe in die Redaktion schleppt, um **Operation Flashpoint** zu spielen, lässt eine gewisse Abhängigkeit vermuten. Was an dem Taktik-Shooter so gut ist, dass wir ihn zum Spiel des Monats küren, lesen Sie ab Seite 100.

Freitag | 25. Mai 2001

Was haben ein Markstück für den Einkaufswagen und der 64-seitige PC-Games-Einkaufsführer gemeinsam? Beides sollte man beim Shopping immer dabei haben. Bitte schreiben Sie uns doch, was Sie von diesem Booklet halten.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Inhalt 7/2001

Aktuelles

Reportage

Vorschau

Test

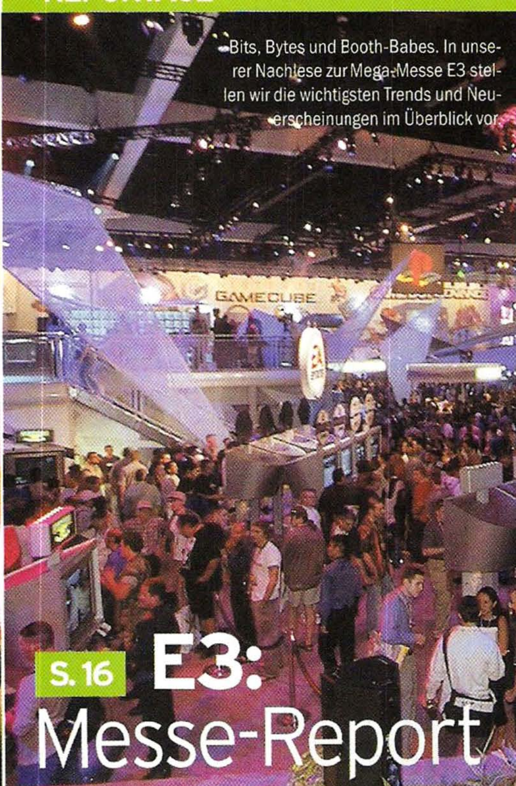
AKTUELLES

Es ist offiziell: Der legendäre Star-Wars-Ego-Shooter wird mit Quake-3-Technik fortgesetzt.

Jedi Knight 2

S. 11

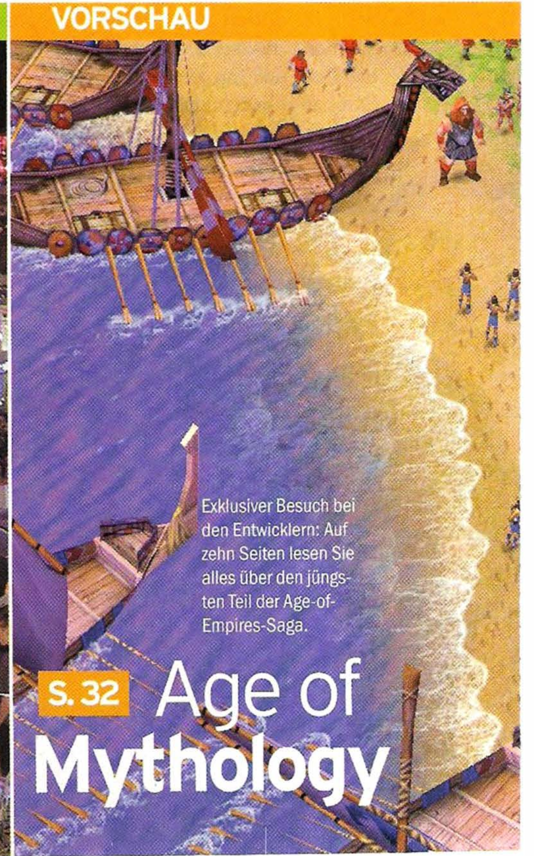
REPORTAGE



Bits, Bytes und Booth-Babes. In unserer Nachlese zur Mega-Messe E3 stellen wir die wichtigsten Trends und Neuerscheinungen im Überblick vor.

S. 16 **E3: Messe-Report**

VORSCHAU



Exklusiver Besuch bei den Entwicklern: Auf zehn Seiten lesen Sie alles über den jüngsten Teil der Age-of-Empires-Saga.

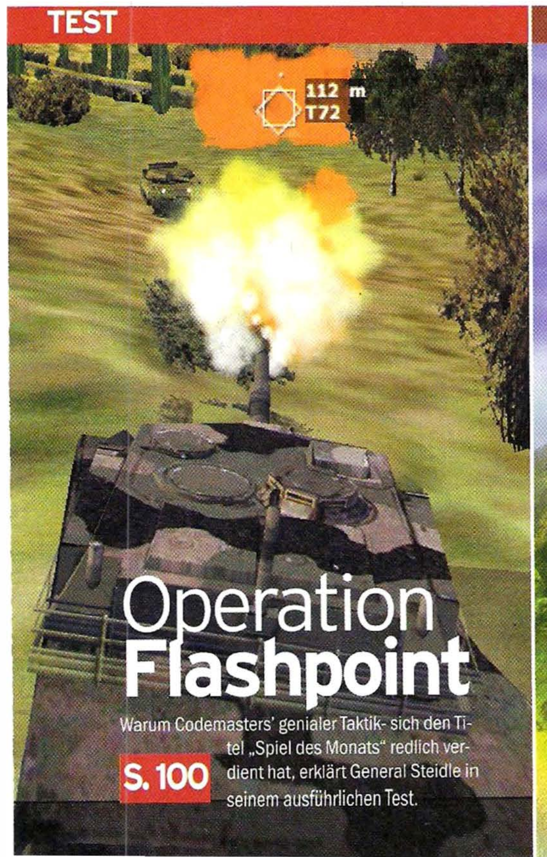
S. 32 **Age of Mythology**

Tipps & Tricks

Hardware

Service

TEST

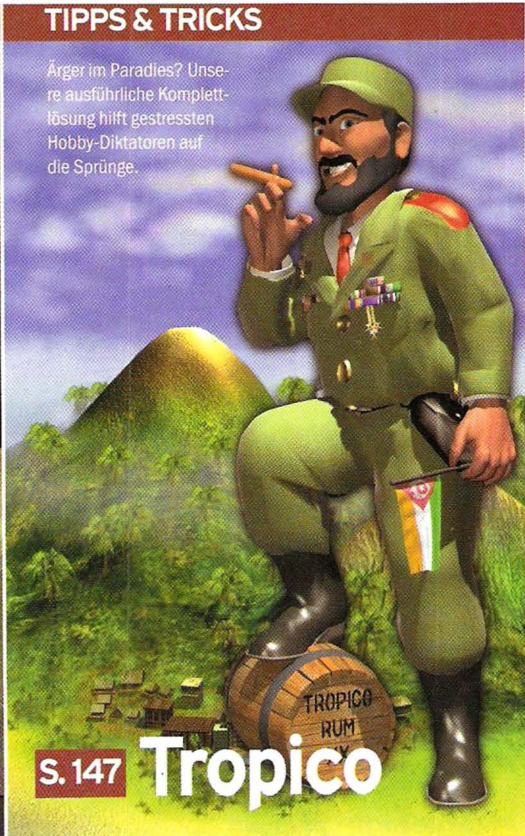


Operation Flashpoint

Warum Codemasters' genialer Taktik- sich den Titel „Spiel des Monats" redlich verdient hat, erklärt General Steidle in seinem ausführlichen Test.

S. 100

TIPPS & TRICKS



Ärger im Paradies? Unsere ausführliche Komplettlösung hilft gestressten Hobby-Diktatoren auf die Sprünge.

Tropico

S. 147

HARDWARE



Tuning-Special: Black & White

Die PC-Games-Hardware-Experten verraten Ihnen, wie Sie aus Lionheads Götterspiel die maximale Performance herauskitzeln können.

S. 159


Menu
Allies
Quests
Chat
Sar
Level 6 Bl
Damage: 31 - 3
Armor: 2
Range:
Sight:
Speed:



Warcraft 3

Grafiknörgler kamen bei den technisch schwachen Blizzard-Spielen bisher stets auf ihre Kosten. Meist gab die geringe Auflösung Anlass zur Kritik. In **Warcraft 3** macht Blizzard deshalb Nägel mit Köpfen: Das Echtzeit-Strategiespiel bietet mit einer maximalen Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten glänzende Aussichten. Letztere gibt's auch im Spiel: Das Bildschirmfoto zeigt deutlich, wie sich die unterschiedlichen Höhenverhältnisse auf die Perspektive auswirken. Dank isometrischer 3D-Ansicht erscheinen die grünlichen Orks vorne auf dem Hügel sehr groß, die menschlichen Einheiten in der Ferne dagegen sind weitaus kleiner.

Entwickler .... Blizzard Anbieter ....Vivendi-Universal

AKTUELL

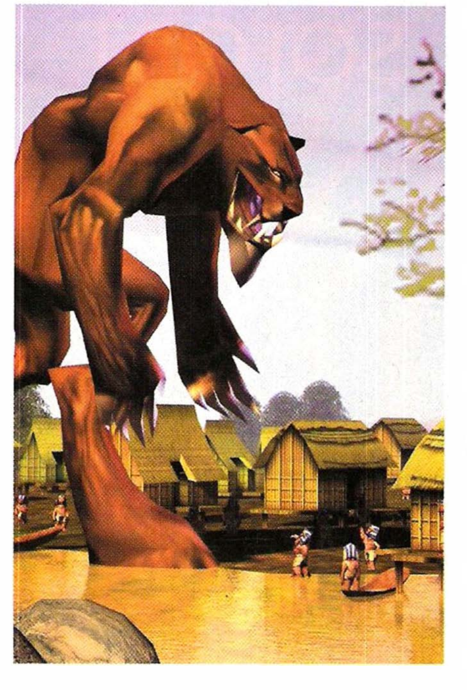
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
FLORIAN STANGL



Was ist denn mit Lucas Arts los? Die hören ja plötzlich auf ihre Fans!

Früher hat man mindestens eine verärgert hochgezogene Augenbraue riskiert, wenn man führende Lucas-Arts-Mitarbeiter auf die technisch nicht ganz so zeitgemäßen Zustände ihrer Spiele ansprach. Man musste sich anschließend fühlen, als habe man George Lucas ungefragt den Bart gekrault. Ja, es war lange Jahre ein Sakrileg, auf die vorhandenen und technisch weitaus besseren Grafikengines von id Software oder Epic zu weisen. Doch offensichtlich hat die vehemente Kritik der Fachpresse zusammen mit vielen E-Mails der Kunden dafür gesorgt, dass die Lucas-Arts-Häuptlinge endlich einen radikal neuen Kurs fahren. Man stelle sich vor: Star Wars Galactic Battlegrounds wird von Ensemble Studios entwickelt, auf deren Kappe vor allem die Mega-Hits Age of Empires 1 & 2 gehen und die auch die bewährte Spiel- und Grafikengine beisteuern. An Jedi Outcast: Jedi Knight 2 arbeiten Raven, die zuletzt mit Star Trek: Voyager – Elite Force überzeugten und gleich die nötige Erfahrung mit der leistungsstarken Grafikmaschine von Quake 3: Team Arena mitbringen. Das episch angelegte Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies dürfen die Designer von Verant gestalten, die mit Everquest einen Meilenstein setzten. Und zu guter Letzt werkeln Bioware, glorreiche Schöpfer der Baldur's-Gate-Serie, an einem viel versprechenden Rollenspiel für Profis mit dem Titel Knights of the Old Republic.
Das Ganze ist alles andere als ein Marketing-Gag, denn im Gegensatz zu früher moserte auf der diesjährigen E3 keiner mehr über altbackene Grafik und technische Mängel. Auch die Zeiten der lieblosen Filmumsetzungen sollen endgültig vorbei sein, wie Lucas-Arts-Imperator Simon Jeffries verkündete. Anstatt die Handlung nachspielen zu lassen, was die Designer unnötig einschränke, sollen künftig nur bestimmte Szenen als Aufhänger dienen. Dann dürfen die Entwickler eigene Ideen nutzen, um vernünftige Spiele auf die Beine zu stellen. Weiter so! FLORIAN STANGL



BLACK & WHITE

Patch behebt 32 Bugs

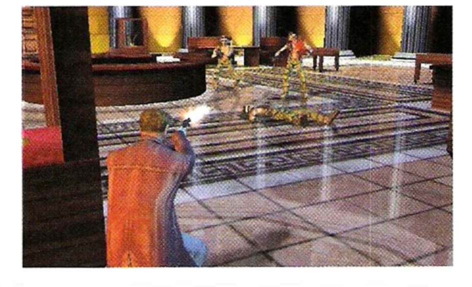
Gute Nachrichten für buggeplagte **Black & White**-Spieler: Der erste Patch behebt die 32 schwerwiegendsten Fehler. Dazu gehört unter anderem das Fluchproblem in Land 5, zudem verlernt die Kreatur keine Fähigkeiten mehr beim Wechseln auf eine andere Insel und die „Blinde-Frau-Quest" lässt sich korrekt lösen. Tutorials in Land 1 können Sie jetzt überspringen oder abbrechen. Für erfahrene **B&W**-Zocker gibt es die Option, eine Kreatur mit allen Grundkenntnissen auszuwählen und sofort auf die zweite Insel zu springen.

Der Patch erscheint Anfang Juni und ist dann unter www.pcgames.de sowie auf der kommenden Heft-CD verfügbar. Für kommende Verbesserungen kündigten die Entwickler bereits weitere Features an: Unter anderem tanzt die Kreatur dann zu MP3-Songs und die Dorfeinwohner spielen Fußball.

GOOD COP, BAD COP

Taffer Gesetzeshüter

Aufrechter Bulle oder Racheengel? Der düstere 3D-Action-Thriller aus dem Hause Revolution (**Baphomets Fluch 1 & 2**) versetzt Sie in die Rolle des desillusionierten Cops Ben Kellman, der die Mörder seines Vaters jagt. Sie entscheiden selbst, ob Sie sich bei den Ermittlungen an die Vorschriften halten oder Verdächtige lieber einschüchtern und verprügeln.



TOMB RAIDER – DER FILM

I'm a Lara-Girl

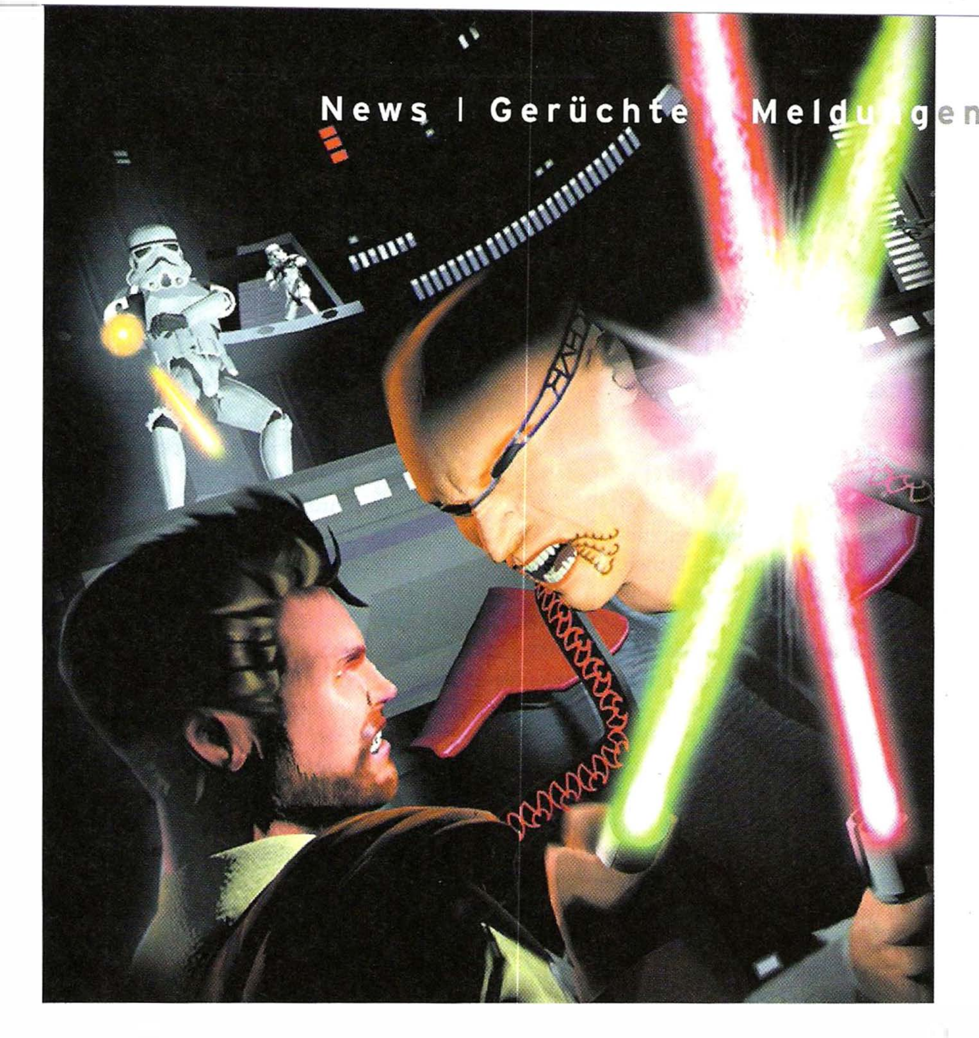
Rechtzeitig zum Deutschland-Start von **Tomb Raider – Der Film** am 21. Juni bringt Spielzeughersteller Bandai drei Puppen im Barbie-Format auf den Markt, die Angelina Jolie als Lara Croft nachempfunden sind. Je nach Größe und Ausstattung (das Sortiment besteht aus Lifestyle-, Adventure- und Action-Lara) werden die Plastikfiguren zwischen 30 und 80 Mark kosten.

DEUS EX 2

Spector bleibt PC treu

Aufatmen im PC-Lager: Die Gerüchte, **Deus Ex 2** und **Thief 3** würden zunächst nur für Konsolen erscheinen, hat Projektleiter und Kultdesigner Warren Spector mit den Worten „Das ist schlicht unwahr" dementiert.





JEDI OUTCAST

Jedi Knight 2 kommt!

Überraschend hat Lucas Arts auf der diesjährigen E3 den Nachfolger zum hochgelobten 3D-Shooter **Jedi Knight** bekannt gegeben. In **Jedi Outcast: Jedi Knight 2** steuern Sie erneut Geheimagent Kyle Katarn im Auftrag der Rebellen durch typische **Star Wars**-Umgebungen. Der Spieler erkundet die Wolkenstadt, eine Jedi-Ritter-Akademie auf Yavin 4 und neue Schauplätze, die man aus dem Film noch nicht kennt. Gegen die imperialen Sturmtruppen darf sich Kyle sowohl mit Lichtschwert und Laserkanone als auch mit den Kräften der Macht zur Wehr setzen: Sie schleudern Widersacher mit einer Handbewegung ins Bodenlose, überspringen Abgründe mithilfe der Macht und tricksen die Feinde mit Gedankenkontrolle aus. **Jedi Outcast** basiert auf einer erweiterten **Quake 3**-Engine und soll im Frühling des nächsten Jahres erscheinen.

GAMES CONVENTION

Leipziger Spielemesse mit neuem Namen

Vom 29. August bis 1. September 2002 findet in Leipzig erstmals die neue Spielemesse Games Convention statt, die sich – anders als E3 und ECTS – auch an Endverbraucher richtet und damit die hannoversche CeBIT Home ersetzt. Ausrichter sind die Leipziger Messe GmbH und der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD).



BREED

Actiontitel von CDV

CDV sicherte sich die Veröffentlichungsrechte am eindrucksvollen 3D-Actiontitel **Breed** des englischen Entwicklerstudios Brad Designs. Der Spieler bekämpft dabei zu Fuß, mit Fahrzeugen und in Fluggeräten eine Alien-Invasion, Anleihen aus dem Echtzeit-Strategie-Sektor sollen für taktischen Tiefgang sorgen. Erscheinen wird das Spiel im Sommer 2002.

Microsoft kauft Ensemble

Der Redmonder Software-Gigant hat die texanischen Age-of-Empires-Macher Ensemble Studios komplett geschluckt. Bislang fungierte Microsoft nur als Publisher. Ensemble soll sich künftig auch um den Aufbau der Online-Spiele-Abteilung kümmern.

Licht aus für Darkspace

Nach der Übernahme von Blue Byte hat Publisher Ubi Soft nun das Online-Projekt der Siedler-Macher, Battle Isle: Darkspace, eingestellt. Die ursprünglichen Entwickler des Weltraumactionspiels wollen das Projekt in Eigenregie weiterführen.

Wildwest-Plus

Zum Echtzeit-Strategiespiel America von Data Becker folgt demnächst eine Missions-CD. Wie von Add-ons gewohnt, erwarten Sie neue Missionen, Einheiten und Gebäude sowie ein Level-Editor. Der Mehrspielerpart wird fürs Internet aufgerüstet.

Doppelplatin für Diablo 2

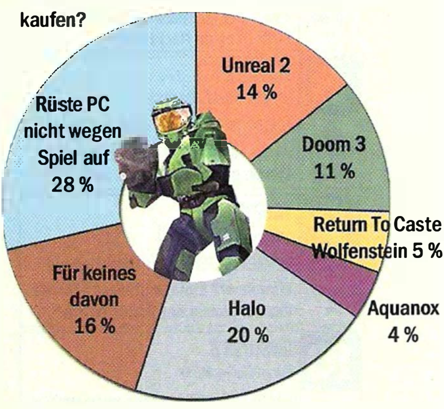
Blizzards Action-Rollenspiel hat kräftig abgesahnt: Vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland bekam der Hersteller den seltenen Doppel-Platin-Award für satte 400.000 verkaufte Exemplare. Glückwunsch an die Mannschaft um Bill Roper!

Der Falke fliegt wieder

Nachdem Microprose seine Simulationssparte eingestampft hatte, hatte niemand mehr auf eine Fortsetzung der Erfolgsserie Falcon gehofft. Die soll nun doch kommen: Eine texanische Firma namens G2 Interactive will die Kamfjet-Reihe wieder aufleben lassen.

Umfrage des Monats

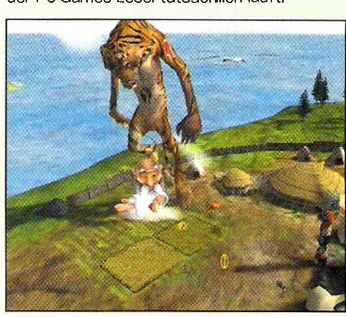
Für welches dieser Spiele würden Sie Ihren PC aufrüsten oder einen neuen PC kaufen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 – Vormonat: 1
BLACK & WHITE (Lionhead/Electronic Arts)
UNBEHOLFEN tappst Ihre Kreatur durch die Welt, will fressen, spielen und hat keinen Bock, was zu lernen. Übrigens: Das gibt's auch in echt!



2 – Vormonat: 2
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Havas Interactive)
UNBEWEGLICH warten Sniper-Schützen auf Ihre Opfer. Erstaunlich, dass sie dabei nicht einschlafen.



3 – Vormonat: 3
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
UNBESTÄTIGT ist, dass Baumkopf Holzfaust im Ikea Amok lief – sein Bruder wurde zum Regal Billy verarbeitet.



4 – Vormonat: 4
BALDUR'S GATE 2 (Bioware/Virgin Interactive)
UNENTSCHLOSSEN, ob es Aerie, Jaheira oder Viconia sein soll? Susi fasst noch mal alles zusammen ...



5 – Vormonat: 5
GOTHIC (Piranha Bytes/Shoe Box)
UNANGENEHM geht's in Gothics Gefängniswelt zu. Immerhin darf man sich sein Essen selbst erlegen.



6 – Vormonat: 6
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
UNVERSCHÄMT: Man gewinnt per Aimbot mit 25 Frags Vorsprung und beschimpft alle als „no skill lamer".



7 NEU – Vormonat: –
DESPERADOS (Spellbound/Infogrames)
UNGEDULDIG warten alle darauf, dass Kate ihr Kleid auszieht und fordern einen Nackt-Patch.



8 ▲ Vormonat: 47
TRIBES 2 (Dynamix/Vivendi Universal)
UNEINNEHMBAR wird Ihre Basis durch einen Trend aus Holland: Flag Camping – ein Spaß ganz ohne Zelt.



9 NEU – Vormonat: –
TROPICO (Pop Top Software/Take 2)
UNGEHALTEN über unzufriedene Einwohner? Einfach Steuern erhöhen, das hat sich in der Praxis bewährt.



10 – Vormonat: 10
ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)
UNGLÜCKLICH wegen permanenter Niederlage? Einfach Anstoß Action installieren – Sieg garantiert!

INTERVIEW

„Vergleich mit AoE 2 **ist ein Kompliment**"

PC Games: Auf welches Feature von **America** seid ihr am meisten stolz?

Pottkämper: Eigentlich sind es mehrere Features. Die Indianer haben ein paar coole Funktionen wie Schwimmen, Tarnen, Fallen aufstellen und den Medizinmann.



THOMAS POTTKÄMPER ist Chef des Entwicklerteams Related Designs (America)

PC Games: Sind Verbesserungen an der in **America** etwas schwächlichen KI geplant?

Pottkämper: Ja, die KI wird für **America** und für das Add-on verbessert.

PC Games: Rückblickend betrachtet: Was hättet ihr bei **America** anders gemacht?

Pottkämper: Den Schwierigkeitsgrad leichter gestaltet und mehr Zeit in die KI investiert.

PC Games: Teilt ihr die Ansicht der Kritiker, die bei **America** von einem **Age of Empires 2**-Plagiat sprechen?

Pottkämper: Den Vergleich mit **Age of Empires 2** kann man auch als Lob auffassen. Allerdings hatten wir mehrere Strategiespiele als Vorbild und etliche Features, die es bei **Age of Empires 2** nicht gab.

PC Games: Der Erfolg von **America** hat viele überrascht. Was ist eurer Meinung nach das Geheimnis des Spiels?

Pottkämper: Dass das Thema tauglich für den Massenmarkt ist und sich **America** wie die bekannten Strategietitel aus den USA spielt.

PC Games: Wird **No Man's Land** wieder auf das **Age of Empires**-Prinzip zurückgreifen?

Pottkämper: **No Man's Land** wird die wichtigsten Features der gängigen Echtzeit-Strategiespiele verwenden und etliche neue Ideen einführen.

PC Games: Was sind die Besonderheiten der **No Man's Land**-Engine?

Pottkämper: Die Engine wird in zwei Jahren alle die Funktionen beinhalten, die man von einem 3D-Echtzeit-Strategietitel erwartet.

PC Games: Welche Vorteile versprecht ihr euch von der Umstellung der 2D- auf eine 3D-Engine?

Pottkämper: Technisch: stilechtere Animationen, realistische Effekte (Explosionen, Feuer, Wasser etc.). Spielerisch: strategische Ausnutzung des 3D-Terrains.

PC Games: Welche Echtzeit-Strategiespiele sind derzeit eure Favoriten? Auf welche Titel freut ihr euch am meisten?

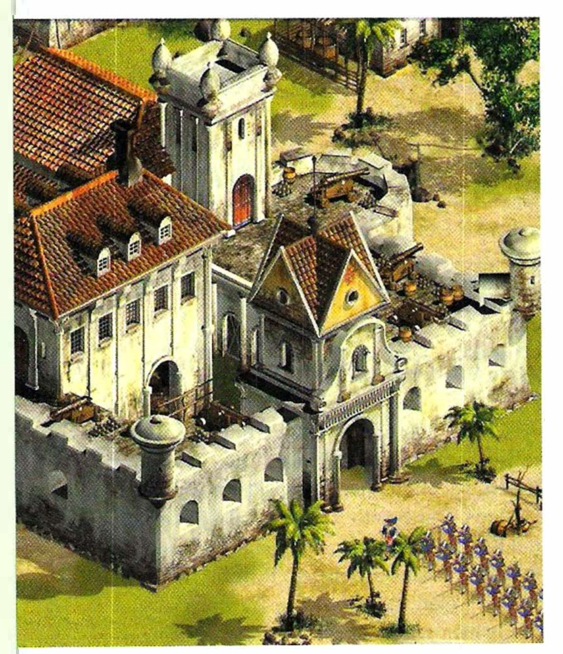
Pottkämper: Favoriten: **Warcraft 2, Starcraft, Age of Empires 2, Sudden Strike**
Freudige Erwartung: **No Man's Land, Warcraft 3, Empire Earth, Age of Mythology**.

PC Games: Welche Spiele spielt ihr im Büro/privat am intensivsten?

Pottkämper: **Age of Empires 2, Starcraft, Diablo 2, Desperados**.

AMERICAN CONQUEST

Cossacks-Nachfolger angekündigt

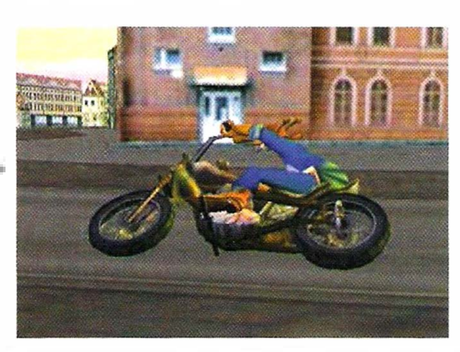


CDV (**Sudden Strike**) enthüllt den Nachfolger zum Echtzeit-Bestseller **Cossacks: American Conquest** wird sich mit der Kolonisierung der „Neuen Welt" beschäftigen. Ab Columbus' Landung will es die Schandtaten an den Ureinwohnern, den Bau westlich geprägter Siedlungen, den Niedergang der alten Kulturen, den Unabhängigkeitskrieg der USA sowie die Entstehung von Kanada, Mexiko und Kolumbien dokumentieren. Unter anderem werden Engländer, Niederländer, Spanier, Franzosen, Azteken, Inka und Maya auftreten. Einzelspieler werden auf riesigen 3D-Karten vier Kampagnen erleben, die Ressourcenmanagement und Basisbau für Diplomatie und Kampf zurückstellen. Mehrspieler-Anhänger können sich auf Duelle zu siebt freuen. In den Schlachten treffen bis zu 16.000 typische Einheiten wie Infanteristen und Kanoniere aufeinander. Eine erste Vorschau lesen Sie bereits in der kommenden Ausgabe der PC Games!

WERNER: ASPHALTBRENNER

Biker-Spiel erst 2002

Weil die Achterbahn AG mit den bisherigen Arbeiten am Rennspiel **Werner: Asphaltbrenner** nicht zufrieden war, hat man der damit beauftragten Firma United Software die Lizenz entzogen. Die Rechte wurden daraufhin in die Hände der Paraworld AG gelegt, die **Werner: Asphaltbrenner** nun im Anschluss an das Minispiel **Werner: 100% Schwarzarbeit** programmieren wird. Der Erscheinungstermin verschiebt sich somit aufs nächste Jahr.



DIE SIEDLER 4

Erst Missiondisk, dann Add-on

Schon im Juli plant Ubi Soft die Veröffentlichung der ersten Ladung Zusatzmissionen für **Die Siedler 4**. Mit dem Paket wird den Fans auch ein Editor zur Erstellung eigener Karten spendiert. Im November soll eine massive Erweiterung folgen, die neben einer Fortsetzung der Story in Kampagnen ein neues Volk enthält: die technisch versierten Trojaner.



BATTLETECH 3025

Mech-Spiel von EA.com

Überraschung: Electronic Arts zeigt erste Bilder zu **Battletech 3025**. Das Online-Spiel befindet sich inzwischen in der Beta-Phase. Im Mittelpunkt von **Battletech 3025** stehen Duelle zwischen menschlichen Gegnern, die sich mit haushohen Robotern bekämpfen.



TABULA RASA

Richard Garriott packt aus

Designer-Legende Richard Garriott alias Lord British hat auf der E3 den Namen seines neuen Online-Rollenspiels enthüllt: **Tabula Rasa**. Die Handlung wird sich allerdings nicht in einer mittelalterlichen Fantasy-Umgebung abspielen. Ebenso wenig möchte Garriot auf ein Science-Fiction-Szenario zurückgreifen. Wie genau die Welt aussehen soll, steht also noch in den Sternen. Bekannt hingegen ist die Philosophie, die hinter dem Projekt steht: Im Gegensatz zu anderen Mega-Rollenspielen wie **Everquest** oder **Ultima Online** soll der Spieler nicht gezwungen sein, stundenlang Erfahrungspunkten nachzuhecheln, um den Charakter zu stärken. Außerdem soll sich **Tabula Rasa** nicht durch eine riesige, aber öde Spielwelt auszeichnen – vielmehr werden spielspaßfördernde Elemente komprimiert zu finden sein. Als Erscheinungstermin ist Ende 2003 angepeilt.



Loose Cannon lebt

Das 3D-Action-Rennspiel Loose Cannon, von Microsoft bekanntlich aufgegeben, hat eine neue Heimat gefunden: Ubi Soft will das Digital-Anvil-Projekt Anfang 2002 veröffentlichen. Ebenfalls übernommen: Das Weltraum-Strategiespiel Conquest, das bereits im Sommer erscheint.

Die schönsten Bahnstrecken

... Deutschlands sind nicht nur nachts im ZDF der Renner, sondern sollen auch das Herz der Spieler des Train Simulator erfreuen. Deshalb verhandelt die hiesige Microsoft-Niederlassung derzeit mit der Deutschen Bahn über die Lizenzierung einiger bekannter und landschaftlich besonders attraktiver Streckenabschnitte.

F1 Racing: KI-Patch fertig

Der sehnsüchtig erwartete Patch für Ubi Softs F1 Racing Championship, der die teils Amok fahrenden Computer-Piloten besänftigen soll, ist laut Informationen von Ubi Soft Deutschland fertig und liegt nun bei der Rennvereinigung FIA zur Endkontrolle vor.

Everquest wird international

Mit dem Add-on Shadows of Luclin wird die gesamte Everquest-Oberfläche wahlweise in Deutsch, Französisch, Japanisch und Koreanisch erstrahlen. Außerdem dabei: Ein Echtzeit-Übersetzer, der Getipptes ohne Verzögerung in die gewünschten Sprachen übersetzt.

Counter-Strike-Movie

Der Fan-Film zum Multiplayer-Kult Counter-Strike ist fertig. Das rund 23 MByte große und knapp fünf Minuten lange Werk können Sie sich bei www.counterstrikethemovie.com herunterladen. Lohnt sich für Fans auf jeden Fall!

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	-	BLACK & WHITE
2	NEU	TROPICO
3	NEU	DESPERADOS
4	NEU	BUNDESLIGA MANAGER X
5	▼4	WER WIRD MILLIONÄR?
6	▼2	DIE SIMS: PARTY OHNE ENDE
7	▲10	DIE SIMS
8	NEU	ANSTOSS ACTION
9	NEU	FALLOUT TACTICS
10	▼5	DIE SIEDLER 4

Quelle: SATURN

Danke für den Fisch

Traurige Nachricht für Science-Fiction-Fans: Am 11. Mai starb Kult-Autor Douglas Noel Adams im Alter von nur 49 Jahren an einem Herzanfall. Douglas wird Millionen Lesern der fünf Folgen von „Per Anhalter durch die Galaxis" in Erinnerung bleiben. Auch an einigen Computerspielen (unter anderem Starship Titanic) hatte der Schriftsteller beratend mitgewirkt.

Im Zeichen des Zorro

Der Mann mit dem schwarzen Cape und der geheimnisvollen Augenmaske wird demnächst auch auf Ihrem PC sein berühmtes Zickzack-Zeichen in die Wämser von finsteren Ganoven schlitzen. Dreamcatcher Games plant ein Actionspiel zur Filmvorlage, das deutliche Anleihen an Thief aufweisen soll.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Commandos 2 (Eidos)



Auch wenn die Mannen in Commandos 2 sicher nicht mit einem harmlosen Aktenkoffer rumrennen werden: Platz 1 für die Anzeige.

Platz 2

PUMA

Vielleicht hätte sich der Herr für dunkle Socken entscheiden sollen: Er färbt ab.

Platz 3

Sonera zed

Die Größe des aufgeklebten Kärtchens verzehnfacht sich beim Herausnehmen. Cool.

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward, Roonstr 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 18. Juni 2001

CHATTEN AUF WWW.PCGAMES.DE

Redakteure im Kreuzverhör



Wir bieten: Redakteure zum Anfassen, Ausquetschen und Diskutieren. Wir suchen: Interessierte Leser, die mehr über kommende Hits, die Branche und die Menschen darin erfahren möchten. In kurzen Intervallen laden wir deshalb zu Gesprächen in unser Internet-Forum. Stellen Sie uns Fragen zu den Hits von morgen und diskutieren Sie mit!

Donnerstag, 07. Juni	Age of Mythology (mit Rüdiger Steidle)
Montag, 11. Juni	Grafikkarten-Kaufberatung (mit Bernd Holtmann)
Mittwoch, 13. Juni	Unreal 2 (mit Georg Valtin)
Donnerstag, 14. Juni	Startopia (mit Sascha Gliss)
Dienstag, 19. Juni	Spiele-Jobs (mit Anstoß-Erfinder Gerald Köhler)
Mittwoch, 20. Juni	Medal of Honor (mit Daniel Kreiss)
Montag, 25. Juni	Return to Castle Wolfenstein (mit Florian Stangl)
Donnerstag, 28. Juni	Commandos 2 (mit Petra Maueröder)
Montag, 01. Juli	Operation Flashpoint (mit Rüdiger Steidle)

TIPPS&TRICKS-SONDERHEFT

Über 1.500 Cheats und Codes



Am Mittwoch, den 13. Juni, erscheint das nächste PC Games Sonderheft Tipps & Tricks. In aller Ausführlichkeit legen darin die Profis unserer Lösungsredaktion direkte und versteckte Wege durch die Wirrungen von aktuellen Superhits wie **Desperados, Die Siedler 4** und **Counter-Strike** dar – natürlich inklusive Kartenmaterial. Zu **Black & White** erwarten Sie Hunderte von Tipps. Erhältlich im gut sortierten Zeitschriftenhandel.

PROGRAMMIERWETTBEWERB

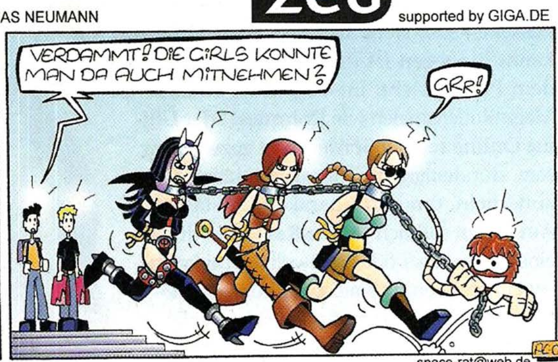
Mit Strategie zum Sieg

Mit **Clonk**, einer rundenbasierten, ausgesprochen putzigen **Siedler**-Variante, hat sich Matthes Bender den ersten Preis beim Programmierwettbewerb des Thüringer Start-Ups 4friendsonly.com (www.4fo.de) gesichert und eine Workstation im Wert von 8.000 Mark mit nach Hause genommen. Auf Platz 2 der von PC Games gesponserten Aktion landete das 3D-Geschicklichkeitsspiel **Spin Off**, Dritter wurde die **Tetris**-Variante **Tetrax**.



GEWONNEN! 4fo-Chef Dr. Jürgen Nützel (links) mit den drei Preisträgern. Zweiter von rechts: Sieger Bender.





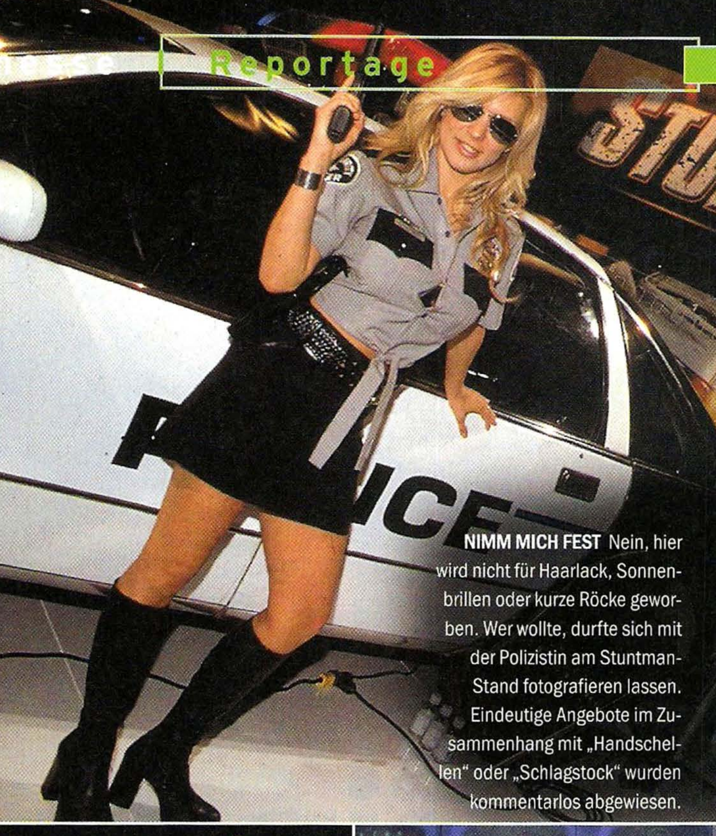


Die weltgrößte Spielemesse

Von wegen, die Tage des PC als Spielemaschine seien gezählt! Die **Hersteller besinnen sich auf Qualität statt Quantität** und wollen so allen Unkenrufen aus der Konsolenecke zum Trotz beweisen, dass der PC weiterhin technologisch die Nase vorn hat.

Natürlich wurde im Vorfeld der weltgrößten Spielemesse E3 viel darüber spekuliert, ob die geballte Macht der Spielkonsolen Playstation 2, Xbox und Gamecube dem PC endgültig den Garaus machen werde. Alles Quatsch, denn obwohl weniger PC-Spiele als früher zu sehen waren, überzeugten die meisten davon durch ihre hohe Qualität. Der Umgang mit leistungsfähigen Grafik-Engines und 3D-Karten scheint für die Programmierer selbstverständlich geworden zu sein, so dass sie wieder mehr Zeit in die Pflege des Gameplays investieren. So kommt es, dass die grafisch und spielerisch interessantesten Titel wie **Unreal 2**, **Return to Castle Wolfenstein**, **Jedi Knight 2**, **Praetorians** oder **Age of Mythology** auf PCs liefen. Gleiches gilt für die reinen Onlinespiele, bei denen vor allem **Star Wars Galaxies**, **Motor City Online**, **Sims Online** oder **Planetside** für Aufsehen sorgten – ja, auch diese erscheinen vorerst nur für den PC. Interessant ist die Entwicklung bei den Konvertierungen zwischen PC und Konsole: Während Microsoft schlauerweise weitestgehend darauf verzichtet, Spiele für die Xbox auch für den PC und umgekehrt zu entwickeln, setzen Hersteller wie Activision auf Vielfalt. Hier sollen vor allem die neuen Sportspiele für jedes erhältliche System angeboten werden. Electronic Arts dagegen geht offenbar sehr differenziert vor und wird manche Spiele wie **FIFA** auf allen Systemen anbieten, dagegen einige andere Titel wie **NBA Street** nur für Konsole entwickeln. Dadurch wird die Marschrichtung klar: Komplexe Strategietitel und multiplayerfähige Actionspiele werden auch künftig die Stärke des PC bleiben, hippe In-Sportarten und Lizenz-Umsetzungen wie **Shrek** oder **Spiderman** dagegen die der Konsolen. FLORIAN STANGL

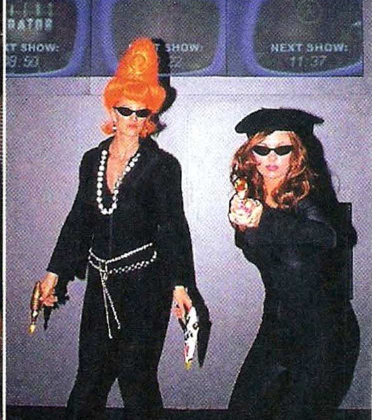
STERNHAGELVOLL Nach eigener Aussage soll Mike Wilson hier stockbesoffen an einer Whisky-Flasche nuckeln. Der g.o.d.-Chef ließ sich dabei von einigen Hostessen über die Messe schleppen – um Taxi-Kosten zu sparen, wie er uns lallend erklärte ...



NIMM MICH FEST Nein, hier wird nicht für Haarlack, Sonnenbrillen oder kurze Röcke geworben. Wer wollte, durfte sich mit der Polizistin am Stuntman-Stand fotografieren lassen. Eindeutige Angebote im Zusammenhang mit „Handschellen" oder „Schlagstock" wurden kommentarlos abgewiesen.

OB BLOND, OB BRAUN CDV liebt alle Frauen. Unsere wackeren Redakteure Thomas Weiß und Georg Valtin ließen sich dennoch nicht ablenken und warfen lieber einen Blick auf das Taktikspiel Alcatraz.

BOXENLUDER Rennspiele promotet man am besten mit hübschen Frauen. Also stellt Infogrames für ein neues Test Drive einfach eine typisch amerikanische Polizistin (vergleichen Sie mal mit dem Stuntman-Bild!) und eine typisch amerikanische Bauarbeiterin zur Zierde auf. Ob's klappt?



RAPUNZEL, RAPUNZEL Nimm dein Haar herunter. Der Preis für die grottigste Frisur ging eindeutig an die Dame links. Was die beiden mit ihren putzigen Plastikknarren genau von den Messebesuchern wollten, wollen wir erst gar nicht wissen.

ZEITSPRUNG So richtig passen Burgfräulein, Ritter und Schulmädchen nicht zusammen. Am g.o.d.-Stand, der übrigens ein Parkplatz mit diversen Wohnwagen war, trafen die seltsamsten Zeitgenossen aufeinander.



ALLES IM GRIFF Sollten wirklich die schicken Amazonen am Jowood-Stand schuld daran sein, dass sich Die Völker 2 schon wieder verschoben hat? Unser Fachmann in allen Lebensfragen, Georg Valtin, hat sich für die Vor-Ort-Recherche gemeldet ...



MOGELPACKUNG Age of Mythology? Empire Earth? Praetorians? Nein, für keines dieser Spiele machen diese Legionäre Werbung, sondern für popelige Lenkräder. Den Zusammenhang konnte uns weder der Herr mit dem lustigen Bart noch der kompakt gebaute Herr mit dem modischen Tattoo erklären.

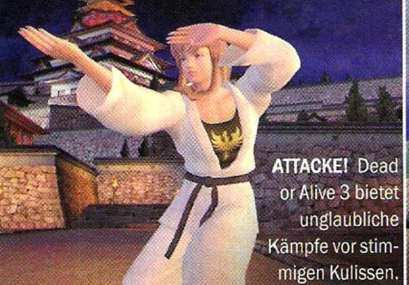
Eindrucksvolle Vorstellung

Microsoft präsentierte auf der E3 nicht nur zahlreiche neue Xbox-Titel, sondern gab auch **Termin und Preis für den Launch der Konsole** bekannt.

BLOOD WAKE Der Mix aus Ballerei und Fahrkunst wirkt ausgewogen.



FANTASTISCH In Project Ego wird eine komplexe Welt für Ihr Alter Ego simuliert.



ATTACKE! Dead or Alive 3 bietet unglaubliche Kämpfe vor stimmigen Kulissen.



ZIELSICHER Halo wird für viele ein Hauptargument sein, sich die Xbox zu kaufen.

Das wohl am meisten diskutierte Xbox-Spiel bekamen die meisten E3-Besucher nicht einmal zu Gesicht: **Project Ego** heißt das Objekt der Begierde und ist die Umsetzung von Peter Molyneux' neuester Vision. Schauplatz ist diesmal die mittelalterliche Fantasy-Welt Albion, in der Sie nach Lust und Laune agieren dürfen. Ob Sie einen dicklichen Feigling, einen gestählten Muskelprotz oder ein Zwischending verkörpern, hängt von Ihrer Spielweise ab. Wer heldenmütig Jungfrauen rettet und Bösewichter bekämpft, trainiert sich eine athletische Figur an und gewinnt Ruhm und Ansehen. Andere nehmen bei der geringsten Gefahr Reißaus und schlagen sich lieber den Bauch voll, woraufhin der Umfang des selbigen immer weiter zunimmt. Die Parallelen zu den Kreaturen in **Black & White** sind unverkennbar. Molyneux zu seiner Idee: „Meiner Meinung nach passen all die Freiheiten, die man in **Black & White** hat, viel besser in ein solches Rollenspiel." Über die Story von **Project Ego** hält man sich noch bedeckt. Fest steht aber, dass Sie als Junge den Mord Ihrer Eltern aufklären müssen und dafür nur so lange Zeit haben, bis Sie im Spiel als alter Greis das Zeitliche segnen. In 18 Monaten soll das Spiel laut der optimistischen Schätzung des Star-Designers erhältlich sein.

Den Preis für die wohl beste Ausnutzung der Xbox-Hardware geht an Legend Entertainment, die den Ego-Shooter **Unreal Championship** vorstellten. Ähnlich wie **Unreal 2** im PC-Bereich überzeugte der Titel grafisch auf der ganzen Linie und ließ selbst **Halo** vergleichsweise alt aussehen. Bei den Ego-Shootern auf Xbox ist aber nicht die Präsentation das Problem, sondern die Steuerung. Diese ist zwar auf den Controller zugeschnitten und man kann sich sicher daran ge-

Die **Top 10** der **Xbox-Spiele**

Auf unseren Hallenrundgängen haben wir uns für Sie nicht nur die PC-Titel angeschaut, sondern auch die Software für Microsofts Konsole unter die Lupe genommen.

1

Munch's Oddysee
Abgefahrenes Action-Adventure mit grandiosen Schauplätzen, lustigen Protagonisten und abwechslungsreichem Gameplay.



2

Project Ego
Peter Molyneux' nächste Vision: Ihr Alter Ego agiert in einer Fantasiewelt, die so komplex wie das wirkliche Leben sein soll.



3

Halo
In der Rolle des Menschheitsretters kämpfen Sie auf dem Planeten Halo zu Fuß und mithilfe von Fahrzeugen gegen die Alienrasse Covenant.



4

Unreal Championship
Ego-Shooter mit Sahnegrafik; Leveldesign und Waffen-Sortiment überzeugen ebenfalls. Dürfte einer der Hits auf Xbox-LAN-Partys werden.



5

Dead or Alive 3
Der dritte Teil des Kampfspiels von Tecmo auf dem Weg zum Action-Kracher schlechthin. Besonders die geschmeidigen Animationen gefallen.



6

Azurik
Mit fernöstlichen Kampfmanövern und Elementarmagie retten Sie Ihre Heimatwelt. Ebenfalls inklusive: starke Story und Charakterentwicklung.



7

Project Gotham Racing
Echte Wagen und Städte bilden den Rahmen des Rennspiels. Für gewagte Überholmanöver und gekonntes Fahren gibt's Extrapunkte.



8

Blood Wake
Vor den Küsten exotischer Inseln stürzen Sie sich mit Kampfbooten in heiße Gefechte. Tolle Mischung aus Fahren und Ballerei!



9

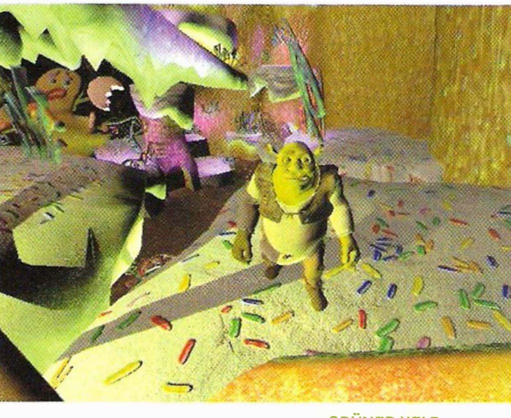
Amped
Als Freestyle-Snowboarder brauchen Sie keine Strecken und brettern auf eigenen Wegen ins Tal. Je spektakulärer, desto besser!



10

Tony Hawk 2x
Die Xbox-Version des Skateboard-Spiels hebt sich von anderen Plattformen durch bessere Grafik, neue Stunts und mehr Strecken ab.





GRÜNER HELD
Eine der ersten Filmumsetzungen auf Xbox wird das Spiel zur Zeichentrickkomödie Shrek.

wöhnen, aber: Manöver, die mit Maus und Tastatur am PC möglich sind, können nicht umgesetzt werden; entsprechend langsamer und anders ist das Gameplay. Im direkten Vergleich mit **Unreal 2, Max Payne, Jedi Outcast** und **Return to Castle Wolfenstein** zeigte sich, dass angesichts der Steuerung der PC für Ego-Shooter insgesamt offensichtlich die überlegene Plattform bleibt.

Ansonsten glänzt die Xbox genreübergreifend mit durchweg hochwertigen Spielen, die zum Teil exklusiv auf Microsofts Konsole erscheinen. Mit **The Fellowship of the Ring** (Vivendi Universal, Veröffentlichung im März 2002) sicherten sich die Redmonder den Titel mit der wohl stärksten Lizenz: In dem Action-Adventure, das auf dem ersten Teil von Tolkiens **Herr der Ringe**-Trilogie basiert, übernehmen Sie die Rolle von Frodo Beutlin und erleben ein episches Abenteuer. Die nach Meinung der Redaktion zehn besten Spiele haben wir in der nebenstehenden Tabelle zusammengefasst. Ab dem 8. November wird die Xbox in den USA für 299 Dollar erhältlich sein, der Europa-Launch soll etwa ein halbes Jahr später erfolgen. Zum Verkaufsstart werden zwischen 600.000 und 800.000 Exemplare an den Handel geliefert; dazu sollen 15 bis 20 Titel in den Regalen stehen. Wer sich ein US-Gerät besorgen will, sollte beachten, dass die Konsole nur mit NTSC-fähigen Fernsehern zusammenarbeitet und amerikanische Spiele nicht auf der deutschen Xbox laufen werden. GEORG VALTIN



Neugierig wie der Teufel

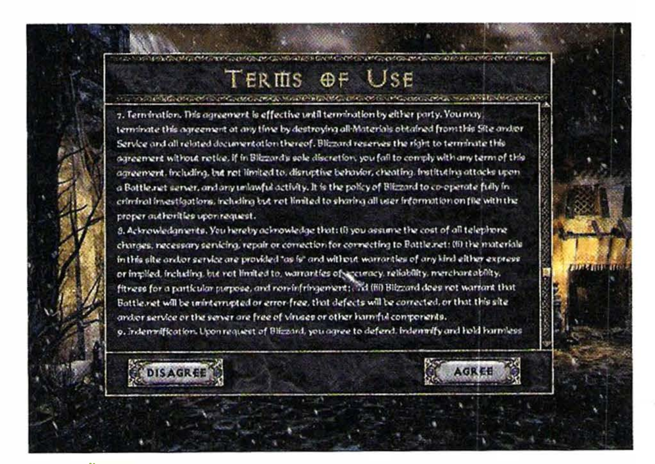
Spioniert Blizzard seine Fans aus? Der Diablo-2-Patch auf Version 1.06 hat verwunderliche Änderungen an den Nutzungsbedingungen des Battle.net gebracht.

Offiziell wegen unaufhörlicher Schummlerangriffe auf das Battle.net lässt sich Blizzard seit kurzem weit gehende Rechte zum Sammeln von Nutzerdaten zusichern. Störenfriede sollen im Extremfall aufspürbar werden. Sobald Sie die neuen Allgemeinen Geschäftsbedingungen als gelesen und akzeptiert wegklicken, erlauben Sie der Firma, neben der IP-Adresse – ohne die es nicht geht – auch Ihre Prozessor- und Festplattenkennziffern abzufragen und zu speichern, während Sie den Online-Dienst nutzen. So kann Blizzard leicht herausfinden, wann Sie wie lange spielen und was Sie auf den Servern treiben. Peter Schmitz, Rechtsexperte beim Fachmagazin **c't**, sieht weitere Probleme: „Prinzipiell könnte ein Spybot auf Windows-9x-Rechnern so ziemlich alles auslesen, was im Klartext irgendwo auf der Festplatte gespeichert ist." Blizzard ist in der Lage, umfassende Kundenprofile zu erstellen, kann zum Beispiel herausfinden, welche Software von welchem Hersteller Sie verwenden. Außerdem könnten in Zusammenarbeit mit staatlichen Behörden Raubkopierer entlarvt und verklagt werden – theoretisch.

Denn erstens steht noch in Frage, ob die Zustimmung zu Verträgen per Mausklick überhaupt verbindlich ist wie

eine Unterschrift. Zweitens ist die Archivierung der fraglichen Informationen in Deutschland aus Datenschutzgründen verboten – und nationales Recht bricht AGB. In einer Pressemitteilung verspricht Vivendi-Universal Interactive, zuständig für den Deutschland-Vertrieb von **Diablo 2**, auch brav, bei uns würden keine Daten gesammelt. Stimmt, sagt Schmitz dazu: „Analysen von Logfiles haben bisher keinen Beleg liefern können, dass Blizzard während Battle.net-Sitzungen auf irgendwelche Systeminformationen zugreifen würde, die mit dem Spielen nichts zu tun haben." Nur: Zum einen besteht die Möglichkeit trotzdem. Zum anderen: Wie will Blizzard deutsche **Diablo 2**-Spieler beim Einloggen zweifelsfrei erkennen und aussortieren? Sie könnten sich auch über einen ausländischen Anbieter eingewählt haben. Die rechtliche Grauzone durch Grenzübergänge via Internet stiftet zusätzlich Verwirrung.

Fazit: Das Aufspüren der „wenigen schwarzen Schafe" (O-Ton Pressemeldung), die alle ehrlichen Battle.net-User mit Cheatereien und Hackereien nerven, ist für Blizzard durch die neuen Nutzungsbedingungen zumindest für Deutschland nicht leichter geworden. Schließlich genießen auch hiesige Spielverderber und Raubkopierer die Fürsorge der strengen Datenschutz-Auflagen. Weltweit wird man nun genauer hinsehen, welche Anstrengungen Blizzard unternimmt, um das mit enormem Aufwand betriebene Battle.net besser vor Attacken zu schützen und diesen Dienst auch weiterhin kostenlos anbieten zu können. DANIEL CH. KREISS



FRAGWÜRDIG In den neuen AGB des Battle.net sichert sich Blizzard das Recht, Systemdaten von Spielern speichern zu dürfen.

Insel-Hopping

Was die Redaktion von Black & White hält, wissen Sie. Was Sie noch nicht wissen: Welche Wertung hätten die PC-Games-Leser für den Strategie-Mix vergeben?

Unser Tiger verputzt arglos spielende Kinder zum Frühstück, den Gläubigen knurrt unüberhörbar der Magen und der gegnerische Gott wirft mit Feuerbällen um sich – auch als Gottheit ist man vor Ärger nicht gefeit. In **Black & White** kümmern Sie sich um Völker, trainieren tierisch coole Kreaturen, „malen" Zaubersprüche und ziehen sich mit der Maus durch eine traumhaft schöne 3D-Inselwelt. Ob Sie den Bewohnern mit Ihrer göttlichen Hand bei der Getreide-Ernte helfen oder ob Sie sich durch gelegentliche Zornesausbrüche Respekt verschaffen, steht Ihnen frei. Die Idee dazu hatte Peter Molyneux, der als Schöpfer von **Populous, Theme Park** und **Dungeon Keeper** selbst eine Art Gott-Status bei seinen Anhängern genießt. Dementsprechend

The good, the bad & the ugly

Menschlein von Klippen stürzen, Häuser zertrümmern, Feuer legen – das bringen gerade mal 27 Prozent „böse" oder „eher böse" Götter übers Herz. 59 Prozent sorgen rührend für Volk und Kreatur.

Kein schöner Land

Mit satten 50 Prozent ist Land 2 die beliebteste der fünf Welten. Zum ersten Mal darf man hier gegen einen gegnerischen Gott antreten, die Quests sind lösbar, man experimentiert mit Zaubersprüchen. Die Welten 4 und 5 sind den meisten Spielern zu schwierig.

Verhaltenskodex

Als absolut akzeptabel empfinden 41 Prozent das Verhalten der computergesteuerten Götter; noch mal so viele preisen die KI der Rivalen sogar als gut oder sehr gut.

Qual der Wahl

Für den gewitzten wie lernbegierigen Affen hat sich fast die Hälfte der Spieler entschieden. Trotz der Möglichkeit, zwischendurch auf andere Kreaturen umzusteigen, spielen die meisten **Black & White**-Fans nach wie vor mit Tiger, Affe und Kuh – offenbar wollen die wenigsten ihre austrainierten Lieblinge wieder hergeben.

Performance

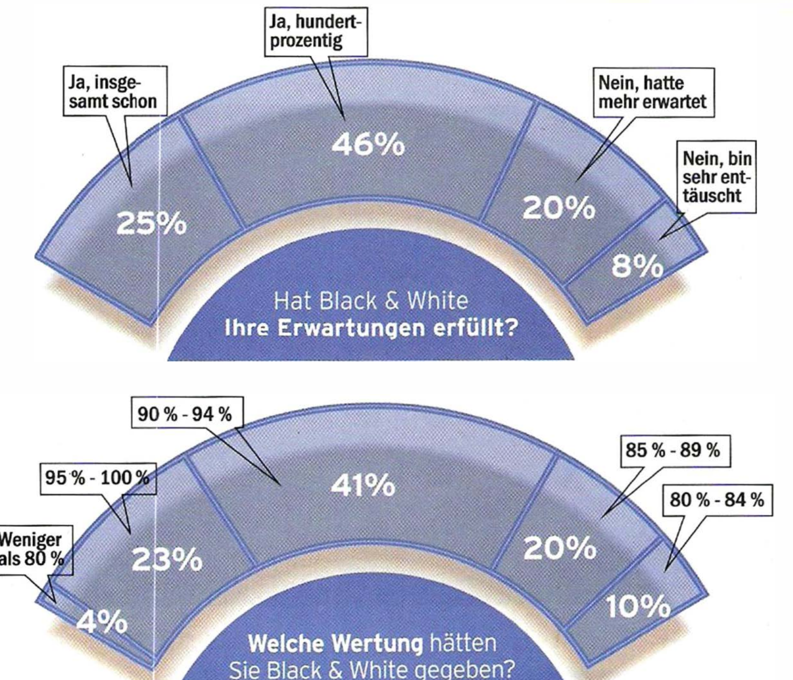
Optimal oder sehr gut läuft **Black & White** auf 58 Prozent aller PCs. Nur drei Prozent ärgerten sich über die nicht zufriedenstellende Performance des Spiels, das mit prächtigen 3D-Effekten aufwartet.

Her damit!

Gleich am ersten Verkaufstag hat sich fast jeder Zweite das Spiel geholt, weitere 28 Prozent in der ersten Woche. Klar – nach der langen Wartezeit wollte jeder dieses Spiel so schnell wie möglich ausprobieren.

groß war die Erwartungshaltung, die durch ungezählte Titelstorys und nicht zuletzt durch die mehr als dreijährige Entwicklungszeit zusätzlich angeheizt wurde. Mittlerweile haben deutlich über 200.000 Menschen allein in Deutschland dieses Spiel gekauft. Nachdem zwischen Veröffentlichungstermin und Umfrage über ein Monat vergangen ist, hatten die über 10.000 Umfrage-Teilnehmer genügend Zeit, sich ein Urteil zu bilden.

Wichtigstes Fazit: **Black & White** kommt weit besser an, als man nach einem Blick in Nörgel-Foren im Internet annehmen möchte. Immerhin jeder Vierte sagt: Das Spiel hat



Der Hype und seine Folgen: Die großzügig verteilten Vorschusslorbeeren waren schlussendlich doch gerechtfertigt.

Das Voting der PC-Games-Leser: Die Wertungen liegen fast durch die Bank im hochprozentigen Sektor.

Hokuspokus

Feuerbälle und Blitze sind die gefragtesten Zaubersprüche der **Black & White**-Spieler – sicher auch, weil sie optisch am meisten hermachen. Die nützlichen Sprüche wie Holz, Regen, Nahrung oder Heilung gelten als weniger „cool".

Wunschkreaturen

Welche zusätzliche Tiere würden sich die meisten wünschen? Ein riesiger, Furcht erregender Drache, der gegnerische Bewohner mit heißem Odem röstet – das wär's! Auch Adler, Känguru und Elefant stehen hoch im Kurs. Kaum gefragt: Hase, Biber und Schwein.

Ihr Favorit

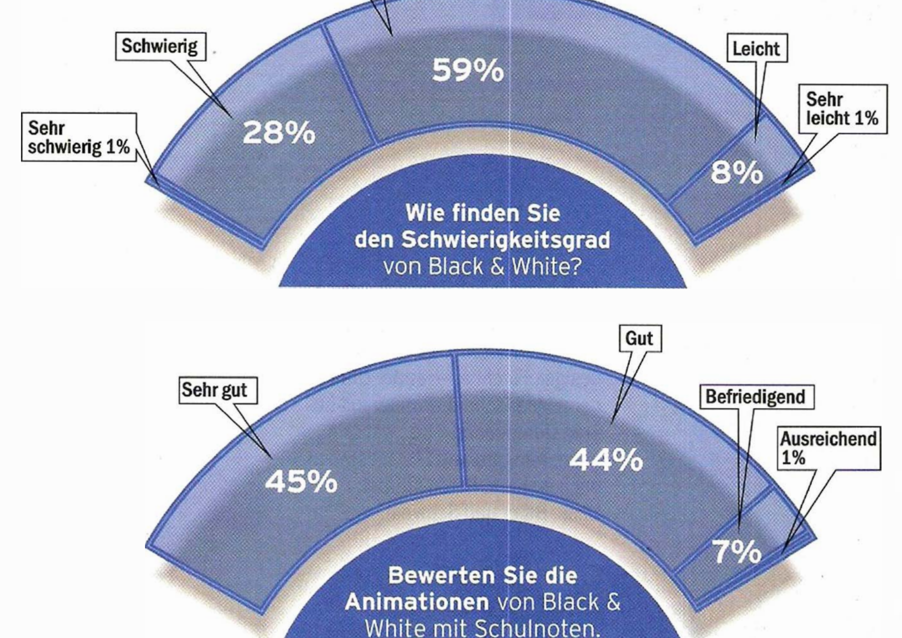
Tiger und Affe teilen sich den Thron als beliebteste **Black & White**-Kreaturen (jeweils 15 Prozent), knapp gefolgt vom knuddeligen Eisbären. Auch der Leopard und die Schildkröte kommen noch auf zweistellige Werte. Abgeschlagen: Zebra und Schaf.



JEDEN TAG EINE GUTE TAT Ihr gutes Gewissen gibt Ihnen schlaue Tipps, wie Sie sich als netter Schöpfer zu benehmen haben.

meine Erwartungen hundertprozentig erfüllt; von einer Enttäuschung sprechen nur acht Prozent. Die nicht abbrechbaren Tutorials und die kurze Kampagne sorgten dabei für die meiste Kritik. Und jeder Dritte bemängelt den hohen Schwierigkeitsgrad – gerade ab Land 3. Dennoch halten knapp zwei Drittel eine Wertung von über 90 % für gerechtfertigt – PC Games setzte eine 92 unter den Test. Fast ausschließlich „Sehr gut" und „Gut" gab's für Atmosphäre, Grafik, Animationen, Sprachausgabe und Übersetzung. Eher Richtung „Befriedigend" tendierten die Noten für Sound, Steuerung und Mehrspielermodus.

Mittlerweile haben die meisten Käufer den Abspann des Spiels gesehen – und fast jeder hat (wenn auch nur in absoluten Notfällen) in der **Black & White**-Bibel der PC Games 06/2001 gespickt. Nochmal spielen, vielleicht mit einer anderen Kreatur? Oder diesmal als besonders fieser Gott? Das haben 55 Prozent der Teilnehmer vor; 30 Prozent widmen sich anderen Spielen. Einstweilen stellt Lionhead neue tierische Vertreter ins Netz; weitere Updates und natürlich Patches zur Beseitigung von spielerischen Sackgassen und technischen Problemen sollen folgen – und die finden Sie wie immer auch auf der Heft-CD/-DVD Ihrer PC Games. PETRA MAUERÖDER



Spätestens in Welt 3 werden die Quests richtig knackig – für viele zu schwierig. Doch die meisten fanden den Schwierigkeitsgrad optimal.

Wer musste nicht über den herumturnenden Affen und die wild um sich boxende Kuh schmunzeln? Die Animationen zählen zu den Highlights.

Böhmische **Dörfer?**

Kreatur, Gegner, Quests – es gibt viel zu tun. Doch wie intensiv kümmern sich die Spieler um ihre Siedlungen?

33%
Ich sorge mich nur um den Nachwuchs und baue notwendige Gebäude

26%
Sehr intensiv

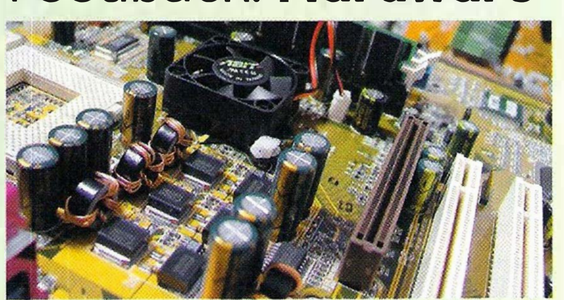
21%
Völlig unterschiedlich

11%
Ich greife nur in Notsituationen ein

3%
Ich überlasse die Dörfer sich selbst

3%
Ich mache die meisten Dörfer platt

Feedback: **Hardware**



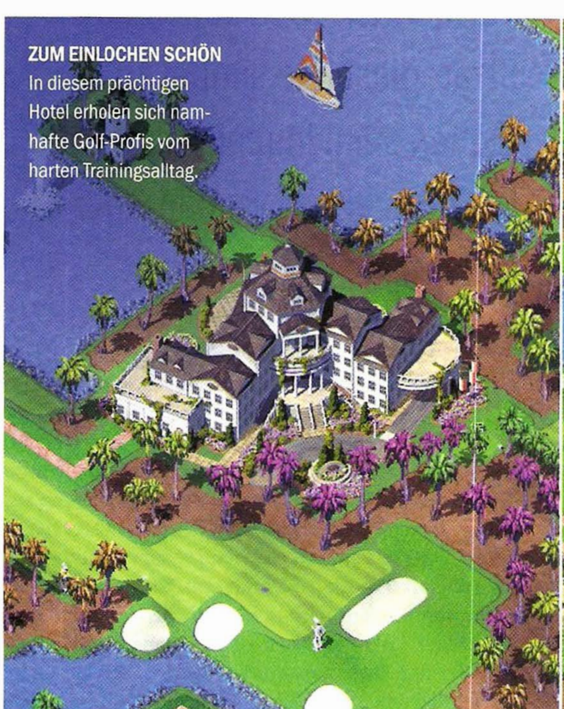
RAM so günstig wie nie, GeForce 3-Grafik zum Verlieben, der Trend hin zum 19"-Monitor – in der Hardware-Welt ist ständig Bewegung. Zeit für eine Bestandsaufnahme: Mit wie vielen Megahertzen die CPU Ihres Rechners schlägt oder ob Sie sich zutrauen, eigenständig ein Motherboard einzubauen, fragen wir unter anderem im neuesten Feedback ab. Wie Sie mitmachen und natürlich auch gewinnen können, steht auf Seite 177.

Sid Meier's Sim Golf

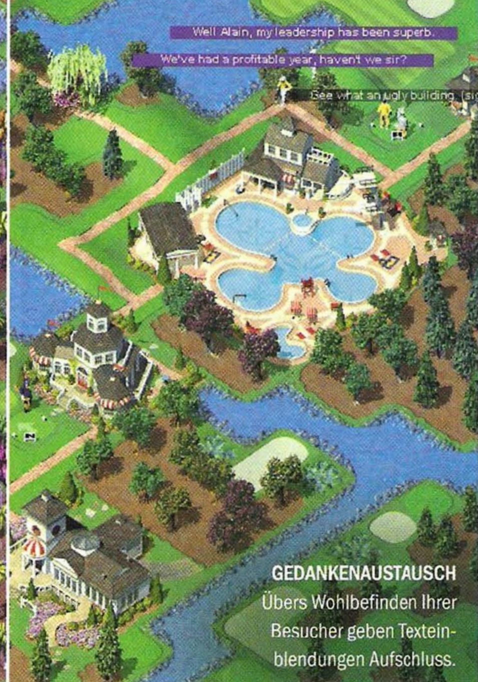
Zwei kreative Köpfe der Computerspiel-Branche haben sich zusammengetan: Sid Meier (**Civilization**) und Will Wright (**Die Sims**) entwickeln **Sim Golf**. Ihre Aufgabe ist der Aufbau und die Pflege eines Golfressorts. Ein bisschen Einfallsreichtum ist dabei vorteilhaft: Nur wer interessante Grünflächen schafft, hier und da ein Bächlein setzt und das Ganze mit Sandbunkern garniert, lockt Besucher an. Sie bebauen mitunter tropische Areale, die britischen Inseln oder auch Ödland. Vom Erlös lässt sich Ihr Gebiet weiter verfeinern: Später errichten Sie beispielsweise Luxushotels, Souvenirläden oder Ballwaschanlagen, um den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten.

Wer mag, darf zudem selber einlochen: Auf Wunsch übernehmen Sie die Kontrolle Ihres Charakters und versuchen sich an den eigens kreierten Golfplätzen. Das ist wunderbar simpel: Einfach die Schlagstärke bestimmen, der Rest funktioniert von alleine. Je öfter Sie Ihr digitales Ich auf den Rasen schicken, desto mehr steigen Ihre Fähigkeiten. Dann lohnt sich irgendwann die Teilnahme an Golf-Turnieren, die, Erfolg vorausgesetzt, das Konto aufbessern.

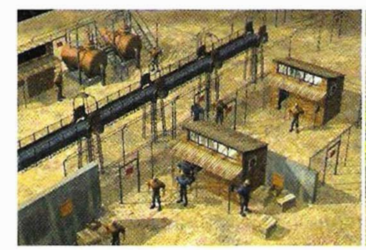
Entwickler ..... Firaxis
Erscheint ..... September 2001



ZUM EINLOCHEN SCHÖN In diesem prächtigen Hotel erholen sich namhafte Golf-Profis vom harten Trainingsalltag.



GEDANKENAUSTAUSCH Übers Wohlbefinden Ihrer Besucher geben Texteinblendungen Aufschluss.



Alcatraz

Die Blütezeit des berühmten Gefängnisses in der Bucht von San Francisco steht noch bevor: Sie steuern einen Trupp Gefangener und müssen sich einen Weg in die Freiheit bahnen. Anders als **Commandos 2** oder **Desperados** darf man die 3D-Spielwelt nicht nur zoomen, sondern auch stufenlos drehen.

Philos Laboratories | September 2001



Artefakt

Artefakt schlägt in dieselbe Taktik-Kerbe wie **Desperados** und versetzt den Spieler in südamerikanische Gefilde. Dort dürfen Sie mit einem dreiköpfigen Spezialistenteam in **Commandos**-Manier gegen Stasi-Schergen vorgehen. Taktik wird dabei groß geschrieben: Nur wer Aktionen abstimmt, gewinnt.

Ascaron | August 2001



Myth 3

Nicht mehr Bungie, sondern Mumbo Jumbo entwickelt den dritten Teil der Echtzeit-Strategie-Serie **Myth**. Spielerisch bleibt alles beim Alten, komplett überarbeitet wird die 3D-Grafik: Ihre Fantasy-Truppen bewegen sich noch geschmeidiger durchs Abenteuerland und werfen realistische Schatten.

Mumbo Jumbo | Oktober 2001

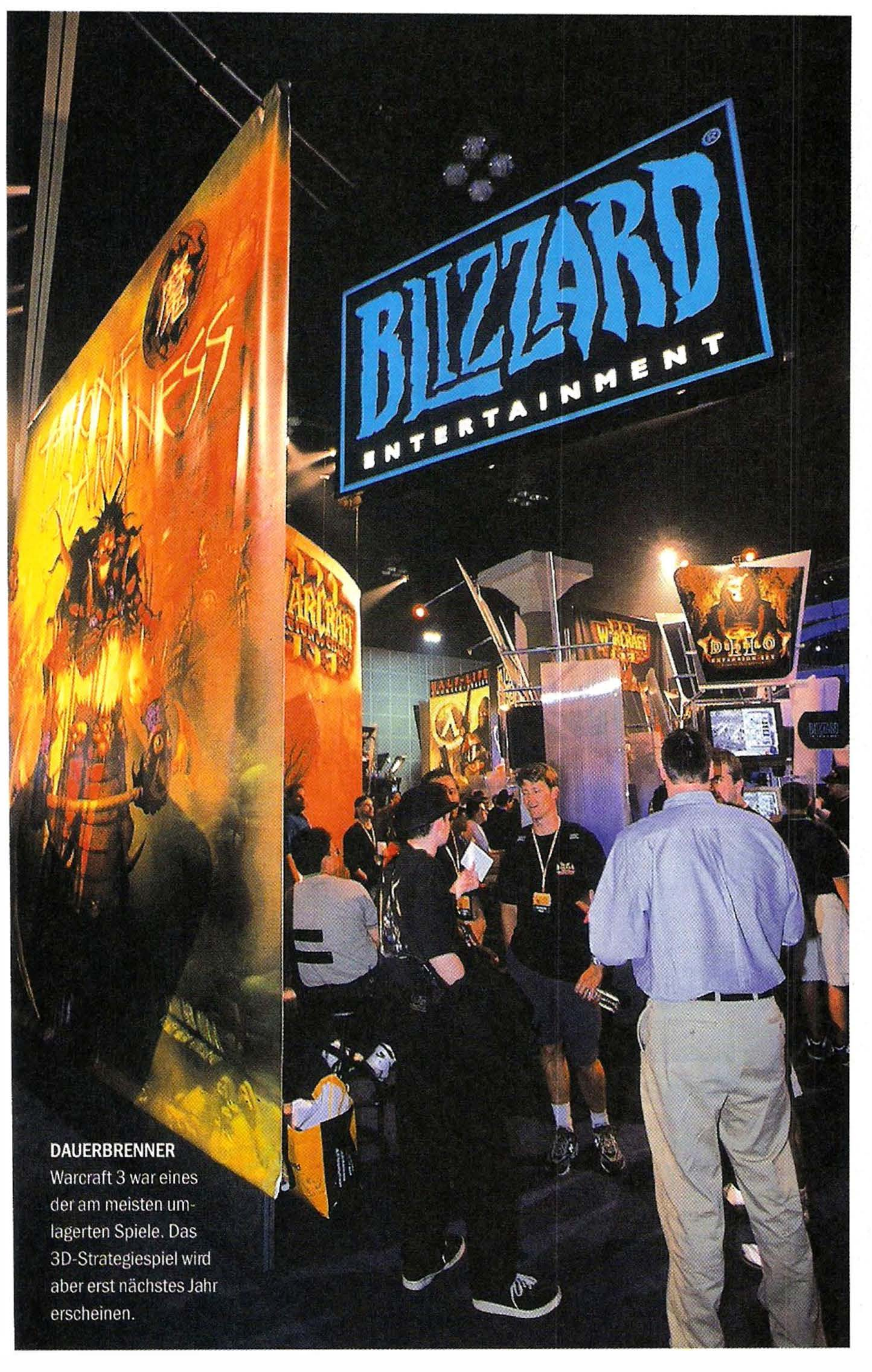
COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Titel	Genre	Termin
1	Anno 1503	Aufbau-Strategie	September 2001
2	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	Juni 2001
3	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	September 2001
4	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Februar 2002
5	Anstoß 4	Fußball-Manager	Januar 2002
6	Emperor	Echtzeit-Strategie	Juni 2001
7	Republic	Strategie-Mix	April 2002
8	Homeworld 2	Echtzeit-Strategie	Februar 2002
9	Sims Ville	Aufbau-Strategie	Januar 2002
10	Star Trek: Armada 2	Echtzeit-Strategie	Dezember 2001

Die Strategie-Highlights

3D-Grafik ist weiter auf dem Vormarsch, doch sollen auch Strategiespiele simpel zu bedienen sein. Immer mehr Entwickler versuchen den **Spagat zwischen Alt und Neu.**



DAUERBRENNER Warcraft 3 war eines der am meisten umlagerten Spiele. Das 3D-Strategiespiel wird aber erst nächstes Jahr erscheinen.

Keine verwirrenden Kameraschwenks, keine überzogene Mausakrobatik: Auch in Strategiespielen soll der Spieler leicht und flott seine Kommandos geben, 3D-Grafik hin oder her. Blizzard hat's mit **Warcraft 3** quasi vorgemacht, indem sie zwar dreidimensionale Levels bauen, die Kamera aber fest aus einem isometrischen Blickwinkel das Geschehen zeigen lassen. Dass es dennoch ein knappes Jahr dauern wird, bis **Warcraft 3** in die Läden kommt, ist der akribischen Suche von Blizzard nach dem optimalen Spielgefühl zu verdanken. Lieber so als eine Patch-Orgie nach der Veröffentlichung. Bemerkenswert ist auch, wie gut die Grafiker mittlerweile mit 3D-Engines zurechtkommen, denn die Detailvielfalt eines **Age of Mythology** oder Pyros **Praetorians** muss sich nicht hinter der klassischer 2D-Spiele verstecken. Einen etwas anderen Weg schlägt **Conquest: Frontier Wars** ein, das Microsoft erst wollte, dann doch nicht und das jetzt bei Ubi Soft gelandet ist. Mittlerweile haben die Entwickler von Fever Pitch Studios die ehemals feste Kameraperspektive verworfen, so dass sich **Conquest** nun eher wie das sehr gute, aber erfolglose **Homeworld** spielt.

Echte, bodenständige 2D-Welten gibt es außer bei Ensembles **Star Wars: Galactic Battlegrounds** vor allem bei den Aufbaustrategiespielen. Sid Meier zeigt mit dem liebevoll aufbereiteten **Sim Golf**, dass er **Rollercoaster Tycoon** nicht nur vom Hörensagen kennt. Microsofts **Zoo Tycoon** kann trotz der unspektakulären Grafik schon jetzt Tierfreunde und Manager gleichermaßen ansprechen und der **Car Tycoon** von Fishtank erinnert nicht nur optisch an eine Mischung aus **Der Verkehrsgigant** und **Rüsselsheim**. Ein echter Geheimtipp bleibt **Stronghold**, der burgenbaulastige Konkurrent zu **Age of Kings** – was nicht nur am aparten Burgfräulein lag, das neugierige Journalisten am Take-2-Stand bezirzte.

1. Age of Mythology

Bis vor kurzem war **Age of Mythology** noch unter dem Codenamen „RTS 3" bekannt. RTS steht für Real Time Strategy, die 3 soll verdeutlichen, dass es sich ums dritte Echtzeit-Strategie-Spiel der Ensemble Studios handelt. Weniger historisch als **Age of Empires**, dafür umso mystischer, kommt **Age of Mythology** daher. Zwar tummein sich auch Ritter und Bogenschützen auf dem Bildschirm, aber das Augenmerk liegt klar auf Fantasy-Figuren: Drachen, Riesen, Trolle, Zyklopen, Golems, dazu ägyptische, griechische und nordländische Sagenfiguren und Gottheiten. Auf der E3 konnte man das Echtzeit-Strategie-Spiel erstmals in Aktion erleben: Die Programmierer haben sich vor die Tastatur gesetzt und mächtige Golems in die Schlacht geschickt, die ganze Horden anderer Einheiten vernichteten. Zu sehen war außerdem die äußerst leistungsfähige 3D-Engine: Sie drehen und zoomen die Umgebung wunderbar flüssig, ohne dass das unbedingt notwendig ist – auch ohne Kameraschwung bleibt die Perspektive stets übersichtlich. **Age of Mythology** verweist Konkurrenzprodukte wie **Empire** Earth und **Warcraft 3** momentan auf ihre Plätze und ist somit das Strategie-Highlight der E3!

Entwickler: Ensemble Studios **Termin:** Mai 2002



2. Empire Earth

Das epische Echtzeit-Strategiespiel ist so gut wie fertig – was fehlt, ist das Feintuning: Hunderte von Einheiten werden ausbalanciert, damit es im Multiplayer-Modus kein böses Erwachen gibt. Stärkster Konkurrent: Age of Mythology, dessen ebenfalls dreidimensionale Optik noch einen Tick feiner daherkommt.

Entwickler: Stainless Steel **Termin:** September 2001

3. Commandos 2



Desperados schön und gut, aber wer den Spezialtrupp von Commandos 2 in Action sieht, lässt die Revolverhelden aus dem Wildwest-Taktikspiel links liegen: Denn hier gibt es die schönere Grafik, die geschmeidigeren Animationen und ein konfliktreiches Szenario. Wenn alles gut geht, dürfen Sie Ende Juli hinter feindlichen Linien agieren.

Entwickler: Pyro Studios **Termin:** Juni 2001

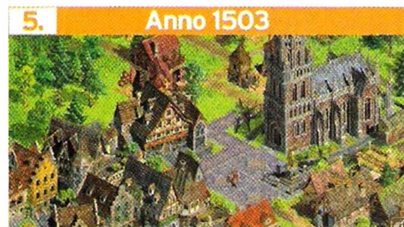
4. Warcraft 3



Warcraft 1 hat zusammen mit Dune 2 die Echtzeitstrategie-Ära eingeleitet. Nach neun Jahren steht nun Warcraft 3 in den Startlöchern. Hier kontrollieren Sie nicht drei Rassen wie in Starcraft, sondern gleich vier: Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen. Auch erstrahlt das Spiel nun in 3D, wenngleich Sie nicht die Perspektive ändern dürfen.

Entwickler: Blizzard **Termin:** Februar 2002

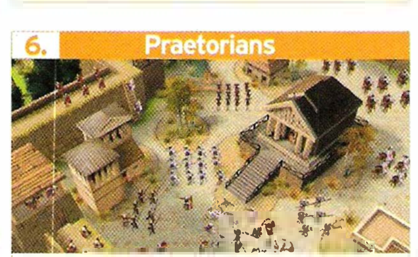
5. Anno 1503



Wenn Kriegsschiffe, Rammböcke, Belagerungstürme, Kanonen und Bogenschützen aufgeboten werden, haben Piraten und anderes Gesindel nichts zu lachen: Der Anno 1602-Nachfolger erweitert die Auswahl an militärischen Einheiten erheblich. Tore, Türme und Mauern schützen vor Attacken. Wir horten schonmal Steine und Werkzeuge.

Entwickler: Sunflowers **Termin:** September 2001

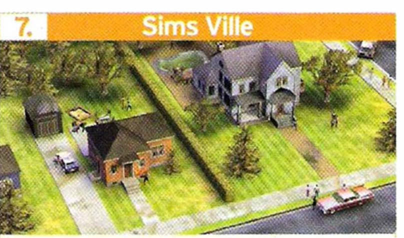
6. Praetorians



Praetorians sagt Ade zu den typischen Elementen im Echtzeitstrategie-Einerlei: Basisaufbau und Ressourcenfluss sind zweitrangig, clevere Truppenkontrolle der drei Rassen (Gallier, Römer, Ägypter) steht im Vordergrund. Wir vertrauen den Pyro Studios, dass neben der schönen 3D-Grafik auch ein hervorragendes Spiel heranreift.

Entwickler: Pyro Studios **Termin:** Februar 2002

7. Sims Ville



Was dabei herauskommt, wenn man **Die Sims** und **Sim City** in einen Topf wirft, zeigt **Sims Ville**: Sie bebauen eine komplett dreidimensionale Karte und schauen zu, wie sich das Umfeld auf die Figuren auswirkt. Der Clou dabei: Sie dürfen Ihre Sims aus dem Originalprogramm importieren und selbige in der **Simsville**-Umgebung in Aktion sehen.

Entwickler: EA Games **Termin:** Januar 2002

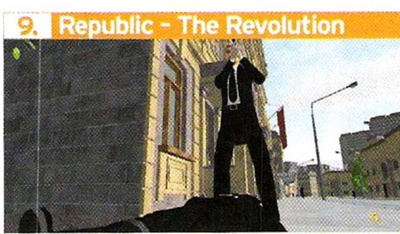
8. Battle Realms



Entwickler Ed Del Castillo durfte zuvor mit **Command & Conquer** Erfahrung im Echtzeitstrategie-Bereich sammeln. Sein jüngstes Projekt **Battle Realms** ist im Fantasy-Bereich angesiedelt. Wie in **Starcraft** sollen sich die verschiedenen Parteien (in diesem Fall vier) deutlich voneinander unterscheiden. Die Grafik selbst erstrahlt im 3D-Gewand.

Entwickler: Liquid Ent. **Termin:** September 2001

9. Republic – The Revolution



Im dreidimensionalen **Republic** finden sich Elemente von Die Sims, Tropico und diversen Gesellschaftsspielen: Sie versuchen, als anfangs kleiner Bandenchef zum Präsidenten zu avancieren, und dürfen auf eine Reihe unlauterer Mittel zurückgreifen. Ob Sie beispielsweise Konkurrenten nur verprügeln oder gleich umbringen lassen, steht frei.

Entwickler: Elixir Studios **Termin:** April 2002

10. Die Sims Online



Die Online-Variante der enorm erfolgreichen Die Sims-Reihe lässt Sie Ihr wunschgemäßes Alter Ego durch eine Stadt steuern, die von vielen anderen Spielern bevölkert wird. Sie schließen Bekanntschaften, chatten, flirten, streiten – oder heiraten virtuell. Wer mag, darf sich sogar eigene Wohnungen basteln und Freunde einladen.

Entwickler: Maxis **Termin:** Januar 2002


MEHRSPIELER
EXKLUSIV
VIDEO

Age of Mythology

Der König ist alt geworden. Noch regiert Age of Empires 2 das Echtzeit-Reich mit starker Hand, **doch mit Warcraft 3 und Empire Earth lauern bereits zwei jugendliche Rivalen auf die Machtübernahme.** Age of Mythology soll die Thronfolge für die Ensemble Studios sichern.

Es war einmal ein Entwicklerstudio aus dem texanischen Dallas, das konnte Programmzeilen zu Gold spinnen. So oder ähnlich müsste die Geschichte der Ensemble Studios beginnen, würde sie von den Gebrüdern Grimm erzählt. Über achteinhalb Millionen Exemplare ihrer Echtzeit-Strategieserie **Age of Empires** haben die Programmierer aus Texas weltweit an den Mann gebracht und sich damit eine riesige internationale Fangemeinde geschaffen. Die war in heller Aufregung, als eines schönen Aprilmorgens plötzlich ein Bild auf der Homepage der Entwickler auftauchte, das eine geradezu atemberaubende Grafikpracht zeigte – der erste Screenshot von **Age of Mythology**. Das Bildschirmfoto enthüllte gleich zwei der wichtigsten Neuerungen: Ensembles neues Projekt ver-



SCHLACHT AM FLUSS Griechen (oben) und Ägypter stehen sich an einer Furt gegenüber. Während die Truppen vom Nil zahlenmäßig überlegen sind, verlässt sich die griechische Armee auf magische Spezialeinheiten wie Golems, Minotauren und einen Zyklopen.

EISIGE GEFILDE Je nachdem, welches Volk Sie spielen, ändert sich das Panorama. Bei den Wikingern dominieren frostige Landschaften, die Griechen wohnen auf zerklüfteten Inseln, den Ägyptern gehört die Wüste.

wendet eine phänomenale 3D-Grafik-Engine und bringt Magie und Fabelwesen in die **Age of Empires**-Welt. PC Games zählte zu den ersten, die einen ersten Blick auf den potenziellen Hit werfen und mit den Ensemble Studios über ihr neues Baby plaudern durften.

Die offensichtlichste Frage beantwortete uns Hauptdesigner Ian Fischer bei einer Vorführung des in großen Teilen bereits fertigen Programmes gleich zu Beginn: Warum 3D? „Als wir mit der Programmierung begonnen haben, war die 3D-Technologie noch neu und aufregend und die meisten anderen Entwickler verwendeten sie einfach, weil es cool war. Wir haben uns hingegen für die dritte Dimension entschieden, weil sie uns ganz neue Möglichkeiten eröffnet, optisch wie spielerisch. Viele der Effekte konnten wir einfach nicht mehr mit 2D-Grafik realisieren." Und was für Effekte! Nirgendwo scheint der übliche sterile, geometrische Look durch, der vielen 3D-Strategiespielen anhaftet. Die Grafik von **Age of Mythology** ist so unglaublich detailverliebt, dass es auf den ersten Blick kaum zu glauben ist, dass den sanft geschwungenen Wellen Hügeln, den schäumenden Wellen und den dichten Wäldern schnöde Polygone zugrunde liegen. Bis Ian



HIMMLISCHE KRÄFTE Der ägyptische Held bittet die Götter um ein Wunder – und wird erhört, wie der Lichtstrahl aus den Wolken zeigt.



STEILKÜSTE An den felsigen Klippen erkennt man sehr schön die Höhenunterschiede, welche die neue 3D-Engine ermöglicht. Klar, dass sich die Topografie auch auf Reichweite und Sichtfeld Ihrer Truppen auswirkt.

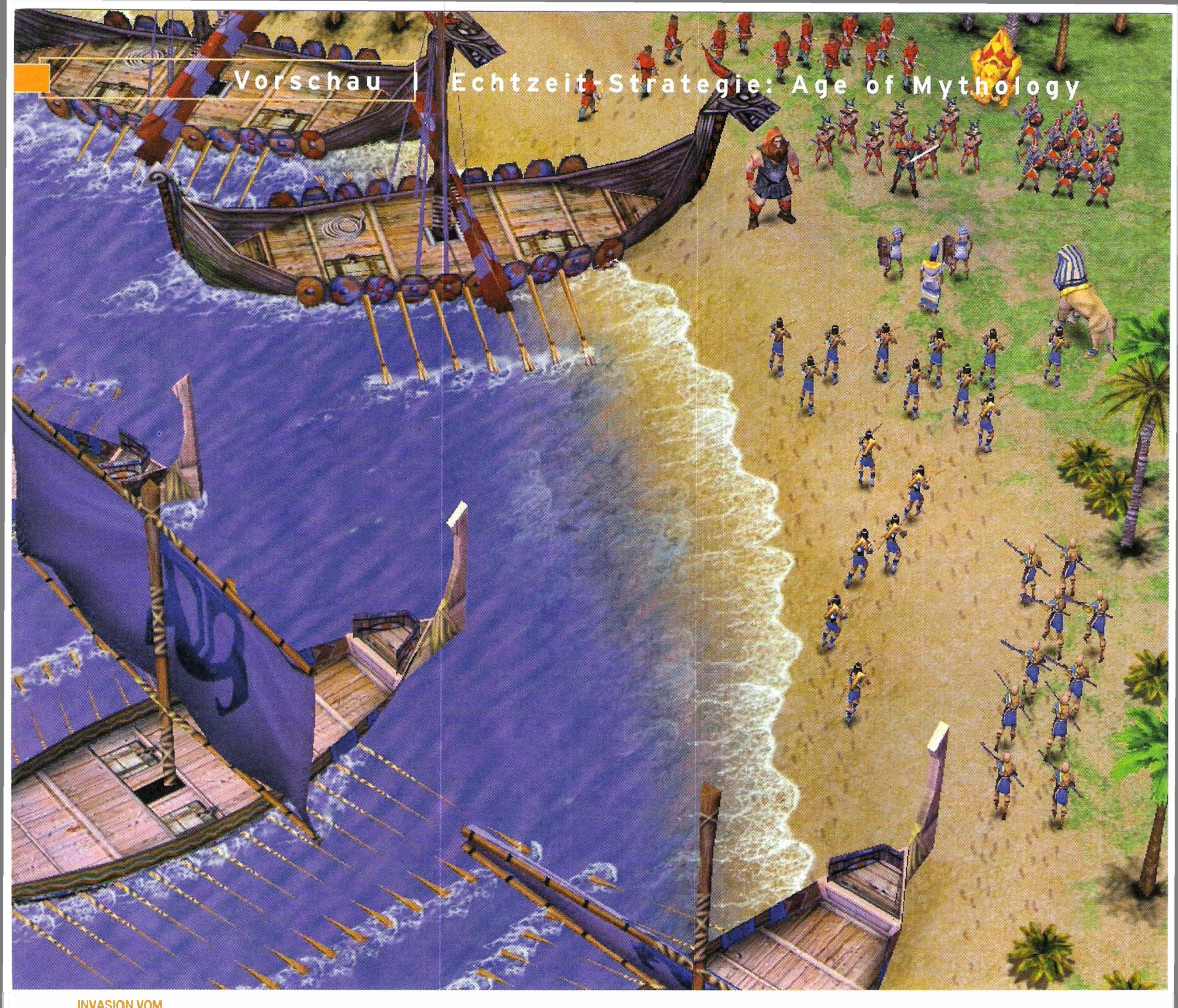


DIE MACHT DER GÖTTER Der Held vom Nil (Bildmitte) lässt Blitze auf ein griechisches Dorf regnen. Um solche himmlischen Strafen auszulösen, müssen die Ägypter einen Tempel bauen.

das Mausrad dreht und von der Bilderbuchlandschaft stufenlos an ein Gefecht zwischen zwei Schwertkämpfern heranzoomt. Keine Sorge: Beim Spielen müssen Sie sich nicht lange mit den Kameraeinstellungen herumschlagen, verspricht Ian. „In den meisten anderen 3D-Strategiespielen verbringt man die erste Viertelstunde damit, die Perspektivkontrollen zu lernen. Das ist Nonsens. Bei **Age of Mythology** werden die Spieler die Ansicht gar nicht ändern müssen, wenn sie nicht wollen." Tatsächlich scheint das System aufzugehen. Kein Berg, kein Gebäude verdeckt die Sicht auf die Truppen. Nach allem, was wir beobachten durften, kann man **Age of Mythology** wunderbar spielen, ohne ein einziges Mal die Perspektive zu verstellen. Kamerafahrten setzen die Entwickler für andere Zwecke ein: Zwischensequenzen in der Spiel-Engine werden die Story zwischen und direkt in den Szenarien weitererzählen.

Die zweite große Neuerung hat in den einschlägigen Fan-Foren ein geteiltes Echo hervorgerufen: Mit **Age of Mythology** kommt die Magie in das **Age**-Universum. Neben Lanzenreitern und Langbogenschützen tummeln sich künftig Zentauren, Zyklopen und andere Sagengestalten auf dem Schlachtfeld. „Von **Age of Empires 1** zum zweiten Teil war es ein eher evolutionärer Schritt. Wir haben viel verfeinert, aber im Prinzip war es immer noch das gleiche Spiel. Jetzt wollten wir etwas wirklich Neues schaffen", begründet Ian den Ausflug in die Sagenwelt. Dabei bedienen sich die Ensemble Studios erneut aus der Historienkiste: Diesmal spielen die alten Griechen, Ägypter und Wikinger die Hauptrollen, jedes Volk mit seinen eigenen Truppen, Gebäuden und – Göttern. Jeder Stamm wird seinen eigenen himmlischen Herrn haben, der das Schlachtenglück entscheidend beeinflussen soll. Bei allen Parteien können Sie sich für einen von je drei Weltenlenkern entscheiden. Die Griechen dienen Zeus, dessen Bruder Hades und Poseidon, die Wikinger verehren Loki, Odin und Thor, die Ägypter halten zu Anubis, Ra und Osiris. Jeder Gott hat seine Stärken und Schwächen und bringt Spezialeinheiten und Wunder mit sich. Wenn Sie sich beispielsweise als Wikingerhäuptling für Loki entscheiden, schlagen sich Ihre Bogenschützen besser im Kampf und Sie können Frostgiganten beschwören. Der griechische Meeresgott Poseidon dagegen wertet die Marine auf und kann mit Flutwellen gegnerischen Völkern das Land abgraben. Die göttliche Gunst, mächtige Urgewalten – wie Erdbeben, Blitzschläge oder Feuersbrünste – gegen den Feind zu entfesseln, muss sich Ihre Nation allerdings erst einmal verdienen. Als griechischer Fürst schicken Sie Ihre Untertanen dazu in einen Tempel, wo die Jungs fleißig lobpreisen und beten. Die Wi-

> Keine Sorge wegen der neuen 3D-Grafik: Age of Mythology werden Sie weitgehend auch ohne Kameraschwenks spielen können – versprechen zumindest die Entwickler.



INVASION VOM MEER Nordische Langboote und ägyptische Galeeren haben Armeen an Land gesetzt. Wer wird gewinnen? Das normannische Schlachtschwein und der Berggigant sind mächtige Nahkämpfer, doch auch die Sphinx ist ein gefährlicher Gegner. Die Schaumkronen auf den Wellen am Strand sind nicht eingemalt, sondern stammen direkt aus der Engine.

kinger müssen sich dagegen im Kampf bewähren, um das Wohlwollen ihres Himmelsfürsten zu erlangen. Damit gesellt sich der Glaube zu den nach wie vor vorhandenen klassischen Ressourcen wie Holz und Eisenerz. Im Gegensatz zu den beiden irdischen Rohstoffen wird die himmlische Kraft allerdings einen bestimmten Maximalwert nicht überschreiten, wie Ian erklärt: „Die Götter sind ausgesprochen mächtig. Wenn wir da keine Grenze setzen würden, könnte ein ‚religiöser' Spieler seinen Gegner mit den Wundern binnen fünf Minuten in Grund und Boden stampfen." Im Verlauf einer Partie werden Sie solche Mega-Attacken vielleicht zwei, drei Mal anwenden können, nicht öfter.

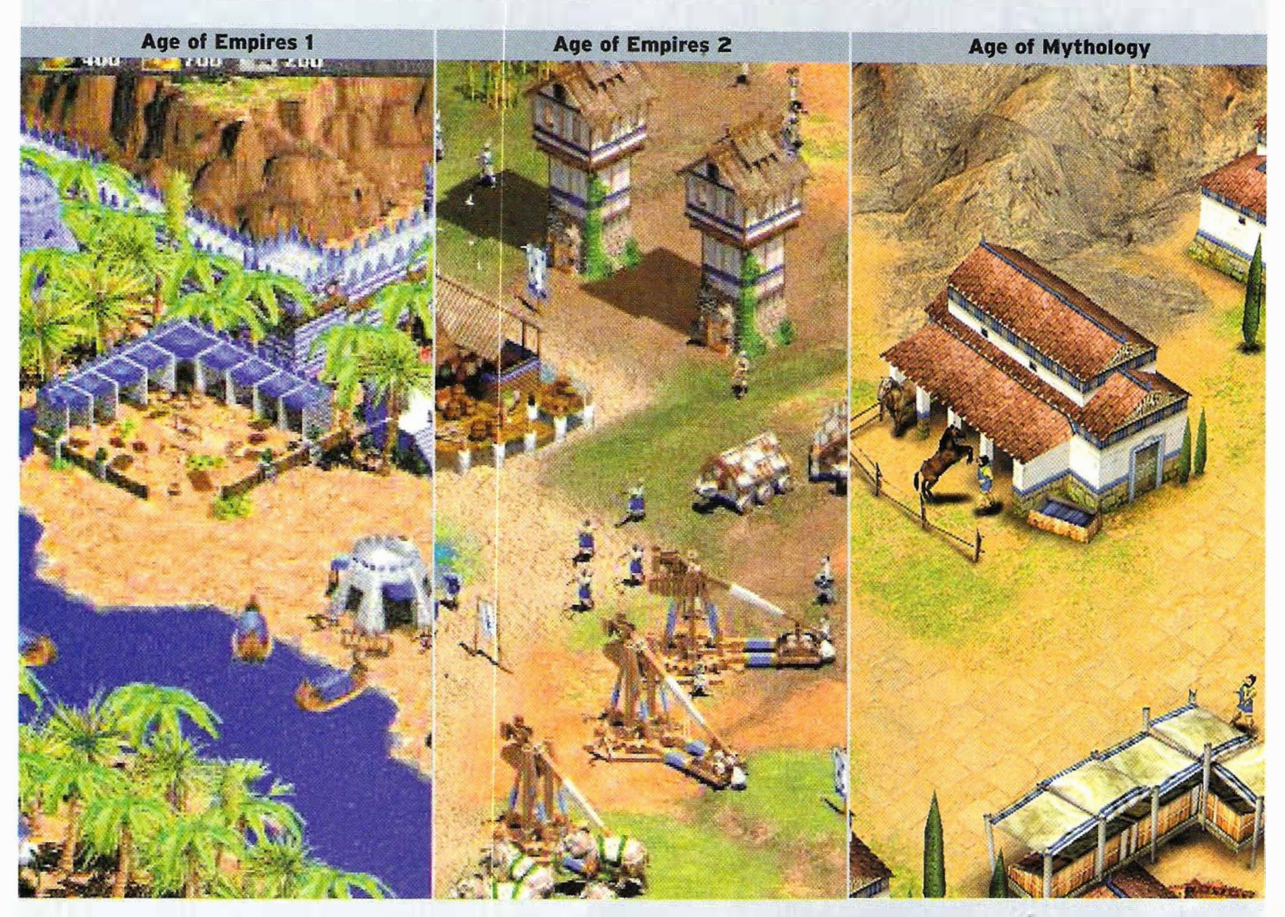
Jedes Volk hat einen Heroen in seinen Reihen, einen besonders starken Kämpfer, der auf Knopfdruck die göttlichen Eingriffe auslöst. Wenn Sie es schaffen, diesen Recken zu besiegen, kann Ihr Gegner eine Zeit lang keine himmlische Hilfe mehr anfordern – bis ein neuer Held auf seiner Seite erscheint. Wie viele Wunder es geben wird, darüber ist man sich laut Ian Fischer noch nicht ganz einig: „Wir planen etwa ein halbes Dutzend Götterkräfte. Aber da kann sich noch viel ändern. Fest steht, dass es nicht nur Katastrophen geben wird, sondern auch Wunder, die etwa eine Brücke über Meeresengen schaffen oder für besonders reiche Jagdgründe sorgen." Bei aller Magie legt Ensemble Wert darauf, dass **Age of Mythology** kein Fantasy-Strategiespiel wird: „Es wird keine Orks und keine Zauberer geben, die Feuerbälle schleudern. Alle Sagengestalten und Götter basieren auf der tatsächlichen mythologischen Geschichte der jeweiligen Völker." **Age of Mythology** baut zwar auf die bekannten Stärken des Vorgängers wie das ausgefeilte Produktionssystem, die packenden Echtzeit-Gefechte und die perfekt ausbalancierten Einheiten, bekommt aber durch den Ausflug in die Mythenwelt eine ganz eigene Atmosphäre und bringt auch spielerisch mehr Abwechslung. „Die Leute werden nicht den Eindruck haben, sie spielen **Age of Empires 3D**", verspricht Ian Fischer.

In nackten Zahlen hält **Age of Mythology** weniger bereit als der Vorgänger. Nicht nur die Anzahl der Zivilisationen hat Ensemble von 13 auf 9 geschrumpft (drei Völker à drei Götter), auch die Kampagnen sind weniger geworden: Nur noch ein einziger Feldzug steht auf dem Programm, in dessen Verlauf Sie alle drei Stämme spielen werden. Auf den zweiten Blick bietet **Age of Mythology** Echtzeit-Fans aber mehr fürs Geld. So soll die Einzelspielerkampagne mit rund 40 Szenarien und mindestens 50 Stunden Spielzeit wenigstens so lang

> Age of Mythology bedient sich bei den überlieferten Sagen und Mythen der Spiel-Völker. Es wird **kein Fantasy-Strategiespiel** mit Orks, Elfen oder Magiern, die Feuerbälle schleudern.

Age of Empires: **Die Evolution**

Mehr als vier Jahre liegen zwischen Ensembles Erstlingswerk **Age of Empires** und dem neuen **Age of Mythology**. Wir haben für Sie hier die wichtigsten Unterschiede und Verbesserungen der drei Teile zusammengefasst



	Age of Empires 1	Age of Empires 2	Age of Mythology
Szenario	Steinzeit bis Antike	Frühes bis spätes Mittelalter	Antike bis frühes Mittelalter
Zivilisationen	12	13	9 (3x3)
Epochen	4	4	3
Missionen	36 in vier Kampagnen	24 in vier Kampagnen	Zirka 40 in einer Kampagne
Einheiten, Gebäude	Zirka 50	Zirka 100	Noch nicht bekannt
Ressourcen	4	4	4 plus Glaube
Formationen	Nein	Ja	Ja
Wetter, Tag & Nacht	Nein	Nein	Ja
Grafik	2D, bis 1.024x768	2D, bis 1.280x1.024	3D, voraussichtlich bis 1.600x1.200
Multiplayer	Maximal 8 Spieler	Maximal 8 Spieler	Maximal 16 Spieler
Entwicklungszeit	2 Jahre	2 Jahre	Bislang 4 Jahre für die Engine, anderthalb fürs Spiel
Grafik zoom-/drehbar	Nein/nein	Nein/nein	Ja/ja
Missionseditor	Ja	Ja	Ja



Fazit:

Age of Empires 1 legte den Grundstein für Ensembles Erfolg. Seinerzeit war es allen Konkurrenten weit voraus. Als erstes Echtzeit-Strategiespiel verknüpfte es klassische Echtzeit-Elemente mit Features aus Sid Meiers **Civilization**.

Age of Kings verfeinerte und erweiterte das bekannte Spielprinzip. Vor allem die Missionen waren spannender als im Vorgänger. Auch zwei Jahre nach seinem Erscheinen steht es noch immer ganz oben in den PC-Games-Charts.

Ensembles neuestes Werk führt die Age-Stärken in die dritte Dimension. Doch nicht nur die Grafik verspricht Entzückensschreie, auch das Spielsystem erhält mit den Göttern und Helden eine neue, unverbrauchte Komponente.

SCHLACHTGETÜMMEL Zwei mächtige Armeen prallen aufeinander. Angeblich soll Age of Mythology genauso große Verbände darstellen können wie Age of Empires 2 – und das in 3D! Ob das allerdings auch auf schwächeren Rechnern in diesem Detailgrad (beachten Sie die Spuren im Sand!) funktioniert, wagen wir zu bezweifeln.



PRACHT AM NIL Auf diesem Screenshot sehen Sie das wunderschöne, transparente Wasser der 3D-Engine. Die Flusspferde am oberen Bildschirmrand können Ihre Bauern jagen und zu Nahrung verarbeiten. Je länger Sie damit warten, desto fetter und einträglicher wird die Beute für die Jäger.

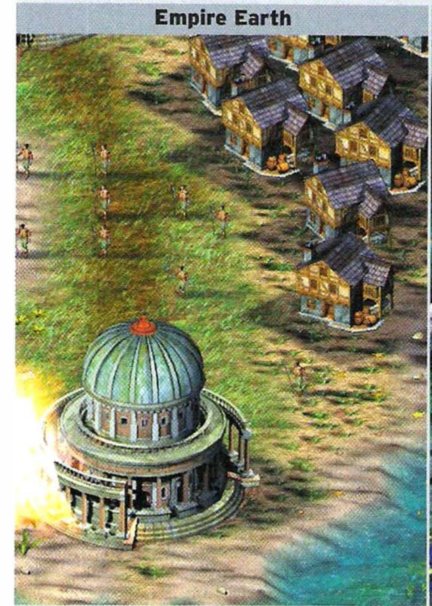
werden wie die vier Kriege in **Age of Empires 2**. Dabei wollen die Designer die einzelnen Levels diesmal mit Zwischensequenzen und einer fesselnden Story (über die Ensemble bislang kein Sterbenswörtchen verraten mag) stärker verknüpfen. Und die neun Stämme sollen sich wesentlich mehr voneinander unterscheiden als die 13 im Prequel. „In **Age 1** und **2** hat es nicht wirklich einen Unterschied gemacht, für welche Seite sich der Spieler entschieden hat. Bei **Age of Mythology** hat jede Kultur ihre Eigenheiten." Beispiel gefällig? Okay. Entscheiden Sie sich als Wikinger-Häuptling etwa, dem nordischen Gott Odin zu dienen, werden zwei Raben für Sie das Feindgebiet aufklären.

Neben den grundlegenden Neuerungen in Grafik und Spielsystem haben sich die Spieldesigner viele Detailverbesserungen einfallen lassen, die Sie vor allem schätzen werden, wenn Sie ein Veteran der ersten beiden Teile sind. So sollen sich im Mehrspieler-Part nun bis zu 16 Strategen auf einer Karte bekriegen. Klar, dass die Größe der Areale entsprechend gewachsen ist. Damit solche Partien sich nicht ewig in die Länge ziehen, haben die Programmierer das Truppensystem verändert. Wo vorher jeder Spieler über die gleiche Anzahl an Einheiten gebieten konnte, sind künftig offensive Kommandeure im Vorteil. Denn wie viele Armeen Sie kommandieren dürfen, hängt davon ab, wie viel Land

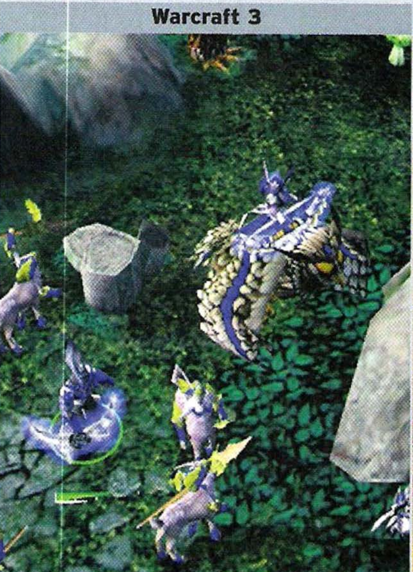
Die **Verfolger**

Age of Mythology ist nicht der einzige Anwärter auf den Echtzeit-Thron. Auch Blizzard (**Warcraft 3**), die Stainless Steel Studios (**Empire Earth**) und Pyro (**Commandos 2**) gebären demnächst mögliche Erben.

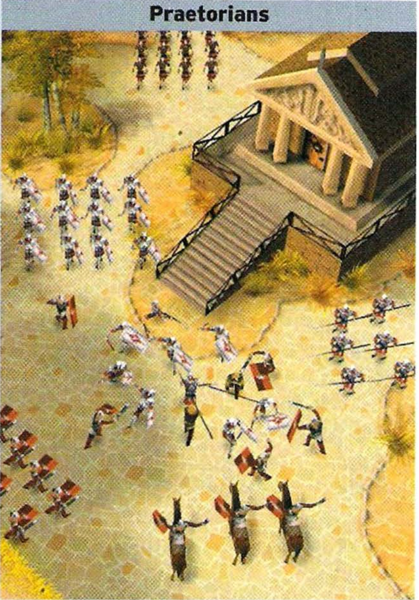
Empire Earth



Warcraft 3



Praetorians

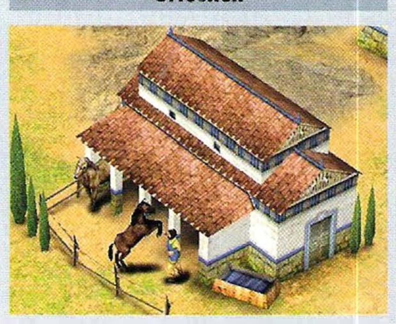


Titel	Empire Earth	Warcraft 3	Praetorians
	Chefentwickler Rick Goodman hatte vor der Gründung der Stainless Steel Studios bereits Ensemble mit ins Leben gerufen und auch kräftig an **AoE** mitgewerkelt. Sein neues Projekt wirkt auf den ersten Blick wie eine 3D-Ausgabe von **Age of Empires**, geht dabei allerdings noch stärker in Richtung des Klassikers **Civilization** als das Original. Als unsterblicher Völkerlenker führen Sie einen kleinen Nomadenstamm von der Steinzeit bis ins 23. Jahrhundert und müssen sich dabei nicht nur im Kampf, sondern auch in Wirtschaft und Forschung bewähren.	Vor dem Aufstieg der Ensemble Studios lieferte sich Blizzard (**Warcraft**) mit Westwood (**Command & Conquer**) einen heißen Kampf um die Echtzeit-Krone. Nach dem Science-Fiction-Ausflug **Starcraft** besinnen sich die Mannen um Bill Roper wieder auf alte Tugenden und setzen ihre alte Fantasy-Erfolgsserie fort. **Warcraft 3** bedient sich munter im Rollenspiel-Genre. Statt riesiger Armeen kommandieren Sie kleine Heldentruppen, die ihre Charakterwerte über die Missionen fortentwickeln. Nur zur Unterstützung der Heroen rekrutieren Sie weitere Truppen in Dörfern.	Obwohl Pyro bereits seit knapp zwei Jahren an **Praetorians** werkelt, ist noch relativ wenig über den Titel bekannt. Fest steht, dass das Echtzeit-Strategiespiel wesentlich taktischer orientiert ist als die Genre-Kollegen. Ähnlich wie in **Shogun** oder **Dark Omen** kommandieren Sie keine einzelnen Einheiten, sondern Formationen. Sie übernehmen die Rolle eines römischen Generals, der sich nach dem Sturz des Imperators auf den römischen Kaiserthron hochkämpfen will. Dabei tragen Sie ebenso in den Wüsten Nordafrikas wie an den Stränden Italiens gigantische Schlachten aus.
Kommentar			
	Grafisch ist **Empire Earth** der schwächste Titel. Kein Wunder, erscheint er doch ein ganzes Stück früher als die Konkurrenten. Spielerisch richtet sich Rick Goodmans komplexes Programm eher an den harten Kern der Echtzeit-Generäle. Könnte für einige Fans das „wahre" **Age of Empires 3** werden.	Blizzard beherrschte mit **Starcraft** lange Zeit das Echtzeit-Genre. **Warcraft 3** könnte sich zu alten Höhenflügen aufschwingen, wenn den Entwicklern die Verknüpfung von Rollenspiel und Strategie gelingt. Speziell Multiplayer-Generäle sollten sich die dritte Episode der Ork-Saga vormerken.	Auch wenn die Einheiten nicht ganz mit denen von **Age of Mythology** mithalten können: **Praetorians** sieht unverschämt gut aus. Dass bei Pyro echte Taktik-Profis am Werk sind, ist ja seit **Commandos** hinlänglich bekannt. **Praetorians** ist ein echter Geheimtipp im Rennen um die Genre-Lorbeeren.
Erscheinungstermin	September 2001	Ende 2001	Frühjahr 2002
Entwickler	Stainless Steel	Blizzard	Pyro Studios

Die **drei Nationen**

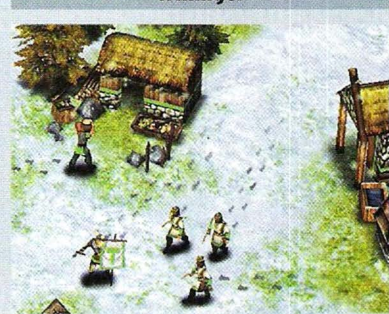
Drei Völker mögen zunächst wenig erscheinen, vergleicht man sie mit den 13, die sich in **Age of Empires 2** um Macht und Ressourcen stritten. Dass die Stämme sich dafür deutlicher unterscheiden als im Vorgänger, zeigen wir Ihnen hier.

Griechen



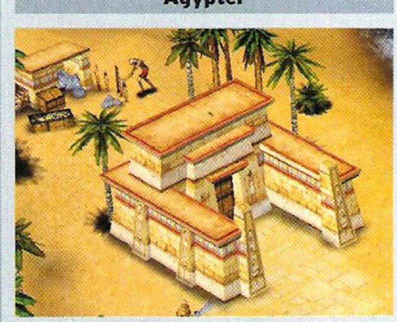
Auf dem Meer sind die Griechen schwer zu schlagen. Ihre Galeeren beherrschen die See. Umso besser, wenn Sie sich als Anführer des mediterranen Volkes mit Poseidon verbünden, der Ihren Schiffen noch weitere Angriffsboni verleiht. Um sich das Wohlwollen des Meeresgottes, Zeus' oder Hades' zu verdienen, müssen die Griechen in Tempeln beten.

Wikinger



Die behelmten Nordmänner sind wahre Kämpfernaturen. Dementsprechend halten sie sich auch nicht lange mit Gebeten auf: Wer als Wikinger bei Odin, Thor und Loki hoch im Kurs stehen will, muss sich in der Schlacht bewähren. Dafür revanchieren sich die nordischen Himmelsmächte mit schlagkräftigen Extratruppen wie den Walküren.

Ägypter



Die Ägypter sind die Ökonomen unter den **Age of Mythology**-Nationen. Sie erwirtschaften höhere Erträge und können mit Gold regelrecht um sich werfen. Das investieren sie in prachtvolle Tempel, um sich bei Anubis, Ra und Osiris einzuschmeicheln. Je mehr das alte Volk vom Nil davon errichtet, desto beliebter macht es sich bei den Göttern.

Typische Einheiten



Der griechische Held trägt das Banner des Hoplitenhelms.



Die griechische Kavallerie hat Zentauren in ihren Reihen.



Die einäugigen Riesen bevorzugen die Wärme des Mittelmeers.



Klassischer Infanterist mit Kurzschwert und Rundschild



Der „echte" Minotaurus brauchte keine Kriegsaxt im Gefecht.



Nordische Frontmänner ziehen unter Thors Hammer in die Schlacht.



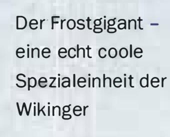
Ein etwas ungewöhnliches Schlachtross, selbst für Wikinger



Loki bringt als Gott der Giganten solche schlagkräftigen Infanteristen mit.



Wir rätseln: Tragen normannische Krieger etwa Geweihe?



Der Frostgigant – eine echt coole Spezialeinheit der Wikinger



Der Skarabäus ist das Wappentier der ägyptischen Heroen.



Die Ritter vom Nil schwingen sich stilecht auf gepanzerte Kamele.



Die Sphinx: Unschwer erkennbar als ägyptische Spezialeinheit



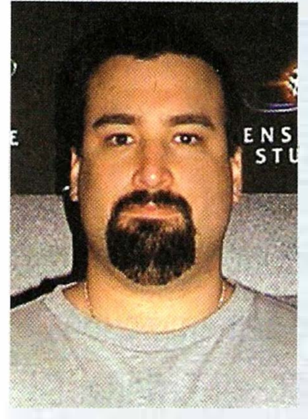
Dieser Soldat bringt sein eigenes Verbandszeug mit.



Die Mini-Ausgaben des Gottes Anubis kämpfen mit Sicheln.

„Wir wollten **unsere Fans nicht verlieren"**

Chefdesigner Ian Fischer stand uns exklusiv Rede und Antwort.



Ian Fischer, Lead-Designer von Age of Mythology

PC Games: Ian, wie seid ihr denn ausgerechnet auf antike Götter und Sagengestalten gekommen?
Ian Fischer: Am Anfang wussten wir nur, dass wir ein frisches Szenario brauchten. Es waren verschiedene Settings im Gespräch: Zweiter Weltkrieg, Wildwest, sogar Science-Fiction. Am Ende haben wir uns dann für die Sagen und Mythen entschieden, weil sie ein bekanntes Thema sind und weil sie uns erlauben, neue Dinge ins Spiel zu bringen, die in einem historischen Szenario nicht möglich wären. Aber keine Sorge: Age of Mythology wird sich nicht von den alten Tugenden abwenden.

PC Games: Das heißt, es spielt sich genauso wie der Vorgänger Age of Kings?
Ian Fischer: Nein, die magischen Elemente verleihen dem Spiel eine völlig neue Komponente. Trotzdem ist es immer noch ein „Age"-Titel. Das heißt, die Leute werden die lieb gewonnenen Spiel-Elemente wie den Ausbau des Dörfchens und die riesigen Echtzeit-Schlachten wiederfinden. Wenn wir das ändern würden, würden wir unsere Fans verlieren.

PC Games: Einige Fans sind ja mit dem „magischen" Age nicht ganz einverstanden. Wird es denn ein „richtiges" Age of Empires 3 geben?
Ian Fischer: Das ist noch völlig offen. Wir werden uns später entscheiden. Age of Mythology trägt schon aus gutem Grund keine 3 im Titel.

PC Games: Wenn du mal über den Tellerrand blickst: Was spielen eigentlich Spieledesigner am liebsten? Und worauf seid ihr bei Ensemble Studios besonders gespannt?
Ian Fischer: Wir freuen uns hier alle wahnsinnig auf **Warcraft 3**. Klar, dass wir hin und wieder einen Blick auf die Konkurrenz werfen – schließlich sind wir begeisterte Spieler. In jüngster Zeit sind uns **Warlords: Battlecry** und **Kohan** aufgefallen. Beide waren in einigen Punkten sehr innovativ.

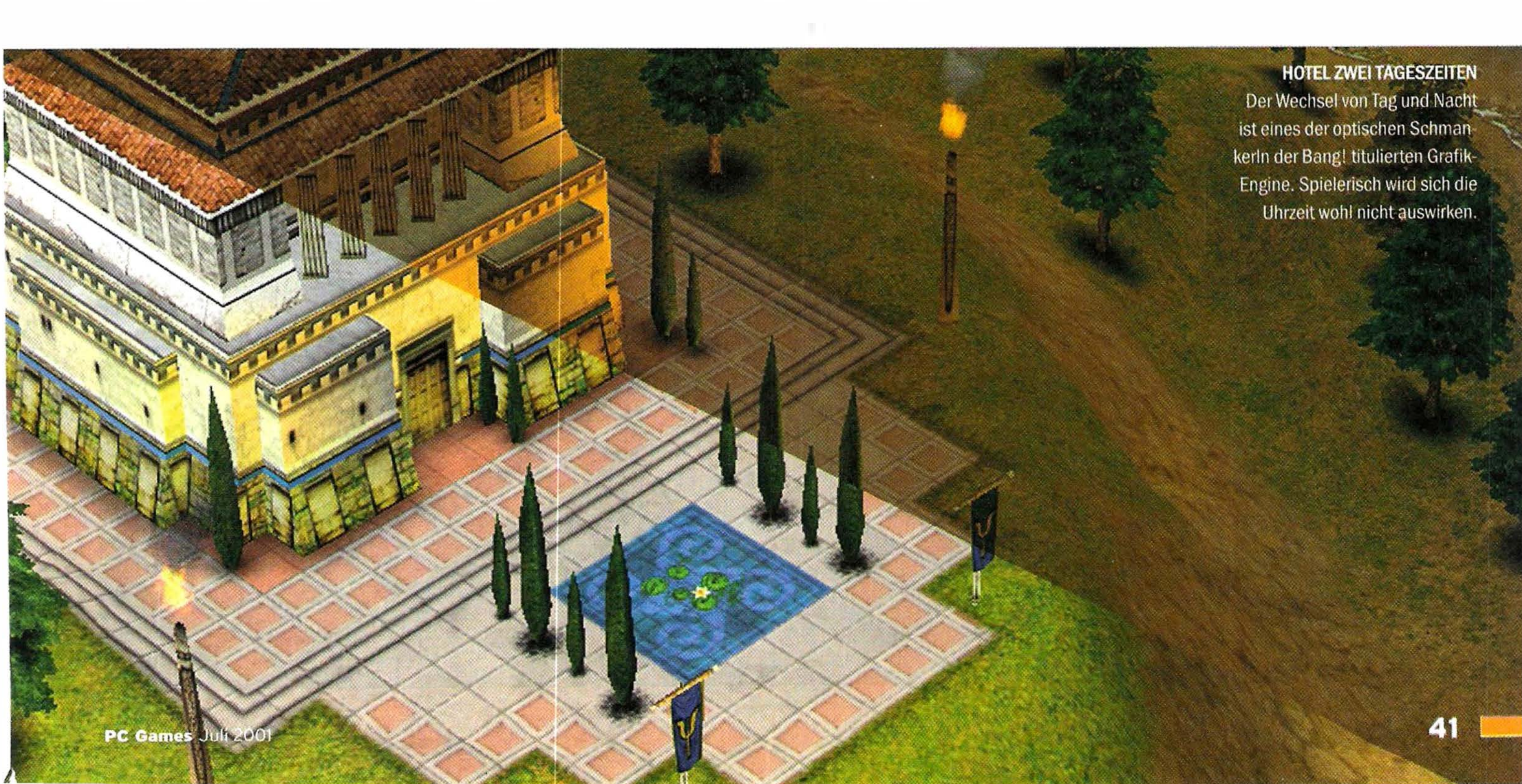
Sie kontrollieren. Wenn Sie zwei Drittel der Karte erobert haben, ist der Ausgang der Mission fast schon entschieden. Treten Sie lieber gegen den Computer an, wird es Sie freuen, dass die KI nicht mehr schummeln soll. „Wir haben sehr viel Zeit investiert, um sicherzustellen, dass sich der Computergegner wie ein menschlicher Mitspieler verhält – mit allen Vor- und Nachteilen, die das bringt", beteuert Ian. Bei der Bedienung hat sich dagegen kaum etwas geändert. Aus gutem Grund, denn die ausgefeilte Steuerung war eines der Highlights von **Age of Empires 2**. „Wir hatten extra einen Interface-Spezialisten angeheuert. Doch der hat nach ein paar **Age**-Partien gemeint: ‚Warum etwas ändern, das ohnehin schon fast perfekt ist?' So haben wir uns darauf konzentriert, die Kamerabedienung möglichst einfach zu halten und Profi-Spielern mehr Möglichkeiten mit auf den Weg zu geben, etwa durch neue Kurzbefehle." Klar, dass erfahrene Strategen per Editor wieder eigene Szenarien und Feldzüge entwerfen können. Eines der Features, das **Age of Empires 2** bis heute die Unterstützung der Fans sichert. Bleibt die Frage nach dem Erscheinungstermin. „Wenn's fertig ist", lacht Ian. „Aber im Ernst: 2002 kommt's ganz sicher." Nun ja, bleiben ja nur 365 Möglichkeiten. SIMON PRICE, RÜDIGER STEIDLE



ERSTEINDRUCK

*Der König ist tot, es lebe der König! Da mögen **Empire Earth** und **Warcraft 3** noch so sehr am Thron rütteln, für mich ist **Age of Mythology** die Echtzeit-Hoffnung schlechthin. Zwar kann ich mich mit den Sagengestalten nicht so recht anfreunden, dafür bringen die Götter und Helden aber wirklich neue Spiel-Elemente. Und erst diese Grafik ... fantastisch!* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Ensemble Studios
Termin	2002



HOTEL ZWEI TAGESZEITEN
Der Wechsel von Tag und Nacht ist eines der optischen Schmankerln der Bang! titulierten Grafik-Engine. Spielerisch wird sich die Uhrzeit wohl nicht auswirken.



Battle Realms

Reis statt Tiberium, Taktik statt „Tank-Rush": In seinem neuen Spiel mischt C&C-Mit-Erfinder Ed Del Castillo **bewährte Tugenden mit interessanten Features.**

Es sind die vielen kleinen Verbesserungen, Abweichungen vom Standard und geschickten Anleihen aus anderen Titeln, die **Battle Realms** so gut und zu einem ernst zu nehmenden Konkurrenten für **Warcraft 3** machen. Das Spielprinzip der Echtzeit-Strategie erfindet das in einem Fantasy-Reich angesiedelte 3D-Echtzeit-Strategiespiel freilich nicht neu. Grundsätzlich bauen Sie Ihre Basis auf, sammeln Rohstoffe, bilden Truppen aus und bekämpfen Ihre Gegner. Spielentscheidende Neuerungen gibt's dennoch. Das fängt schon beim Ressourcen-System der sehr lebendig gestalteten Spielwelt an. Ihre Bewohner sind das wertvollste Gut,

GERÄHRLICH Da die Truppen bei der Flussüberquerung langsamer werden, stellt diese Stelle einen idealen Platz für einen Hinterhalt dar.

werden auf Wunsch durch Ausbildung zu Kampfeinheiten und können sich in entsprechenden Kasernen und Trainingslagern weiter spezialisieren. Truppen werden also nicht direkt in einem Gebäude am Fließband geschaffen. Wollen Sie berittene Streitkräfte, müssen Ihre Untertanen wilde Pferde zähmen und im Stall unterbringen. Alternativ helfen die Tiere den Trägern, größere Mengen der eigentlichen Rohstoffe zu transportieren. Konkret sind das Reis und Wasser. Letztgenanntes wird übrigens nicht nur für die Ausbildung der Einheiten benötigt, sondern dient auch zum Löschen von brennenden Gebäuden oder lässt die Reisfelder schneller gedeihen.

Ed Del Castillo, einer der Väter von **Command & Conquer** und Chefdesigner von **Battle Realms**,

> Für jede der **detailliert modellierten Figuren** wurden diverse Angriffs- und Verteidigungsanimationen erstellt. Kämpfe werden so abwechslungsreich.

machte bei der Präsentation seines neuen Titels klar: Die Umgebung spielt in den Kämpfen eine sehr wichtige Rolle. Dass sich etwa Geländeunterschiede auf Gefechte auswirken, wurde von Entwicklern schon oft behauptet – in **Battle Realms** ist das lobenswerterweise tatsächlich so. Zur Demonstration wurden jeweils drei gleichwertige Bogenschützen auf einem Berg und dann an dessen Fuß platziert, der Kampf begann gleichzeitig. Binnen weniger Augenblicke waren die Truppen im Tal besiegt, während die überlegenen Einheiten nur ein paar Kratzer davontrugen. Da sich alle Einheiten bis zu einem bestimmten Punkt regenerieren, können taktisch wichtige Standorte auf diese Weise verteidigt werden. Die volle Lebensenergie bringen jeweils nur die medizinischen Einheiten der vier unterschiedlichen Parteien zurück. Je nach Terrain bewegen sich die Einheiten unterschiedlich schnell. Schweres Gelände oder das Erklimmen eines Hügels macht die Armee langsam und damit verwundbar.

Die Sichtlinien werden ebenfalls durch die Natur bestimmt, so eignen sich Wälder beispielsweise hervorragend, um Einheiten zu verbergen und sich ungesehen an den Feind heranzupirschen. Ein abschließendes Beispiel für den Einfluss der Umgebung: Auf der Karte liegen oft bewegliche Felsbrocken, die Sie gezielt auf Truppen oder Gebäude Ihrer Widersacher rollen können.

Battle Realms bietet knapp 50 Truppentypen, die Sie meist auf verschiedene Art aufrüsten können. Bogenschützen etwa lassen mit einem Spionagegeschoss den Fog of War im Umkreis verschwinden oder setzen Gebäude mit Flammenpfeilen in Brand. Normale Angriffe prallen wirkungslos ab. So genannte Zen Master oder auch einfach nur Helden bilden das Kontingent an Spezialeinheiten. Diese verfügen über besondere Fähigkeiten und erhöhen etwa die Kampfkraft der befehligten Truppen oder werfen mit Zaubersprüchen um sich. Einer dieser Helden ist Kenji, der als Protagonist der beiden Kampagnen auftritt. Eine ordentliche Storyline voller Intrigen, Rachetaten und Helden verbindet die jeweils 18 Missionen.

Grafisch überzeugen vor allem die Gefechte. Für jede der detailliert modellierten Figuren wurden diverse Angriffs- und Verteidigungsanimationen erstellt, so dass die Scharmützel immer wieder anders aussehen. Schwertkämpfer beispielsweise stechen, schwingen, springen oder attackieren aus der Drehung. Auf das Kampfsystem an sich sind die Designer besonders stolz. Um die berüchtigte „Tank-Rush-Problematik" zu umgehen, wurden alle Einheiten mit Stärken und Schwächen im Kampf gegen bestimmte Gegnertypen ausgestattet. Das funktioniert grob wie das klassische „Stein-Schere-Papier"-Prinzip, eine gute Mischung der Truppen ist demnach der Schlüssel zum Erfolg. Hoffen wir, dass dies in der Praxis so aussieht wie die glänzende Theorie.

ERSTEINDRUCK

*Wenn die Kämpfe abwechslungsreich werden und das taktische Geschick der Spieler so fordern, wie es bei der Präsentation beschrieben wurde, dürfte **Battle Realms** viele Fans finden. Technisch gibt's nichts zu meckern.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Liquid Entertainment
Termin .... Oktober 2001



FEUERGEFAHR Bei derart dicht aneinander gebauten Gebäuden fangen die benachbarten Häuser Feuer, falls eines davon in Brand gerät.



MUTIG Angriffe auf offenem Gelände sollte man vermeiden und stattdessen Wälder und Berge zu seinem Vorteil nutzen.

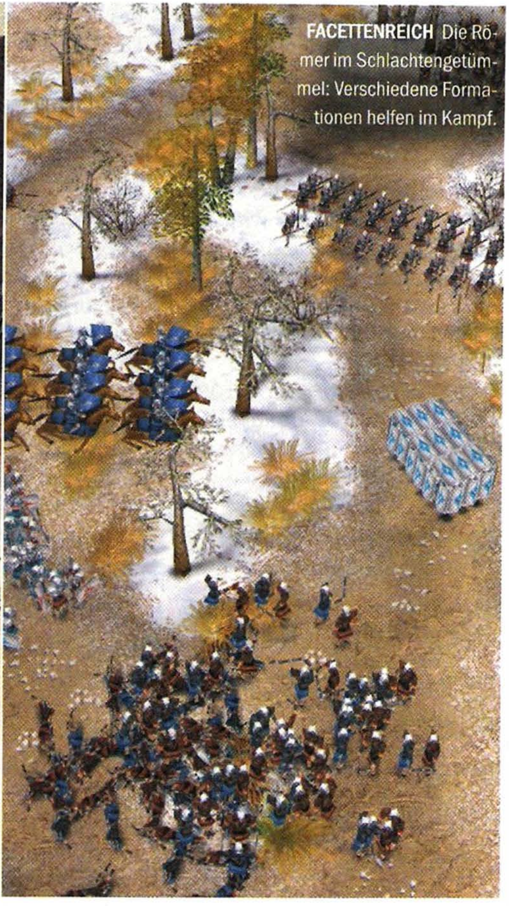


DUMM GELAUFEN Die gegnerischen Truppen zerstören unsere Basis, da kommen die Schwertkämpfer wohl zu spät.

VIDEO

Praetorians





FACETTENREICH Die Römer im Schlachtengetümmel: Verschiedene Formationen helfen im Kampf.

ANSICHTSSACHE Sie dürfen den Bildschirm zwar stufenlos drehen, müssen aber nicht zoomen. Hier zu sehen: die Gallier.

Vom staubigen Ägypten bis ins Herz des Römischen Reiches: Praetorians schickt Gallier, Römer und Ägypter auf einen historischen Feldzug.



TAKTISCH Die Ägypter attackieren eine gegnerische Festung. Einheiten auf den Burgmauern profitieren von einem Angriffs-Bonus.

Echtzeit-Strategie, aber anders. Mit **Praetorians** schaffen die Pyro Studios ein Taktikspiel im antiken Zeitalter, das auf typische Genre-Zutaten verzichtet. Das heißt im Klartext: Ein langwieriges Aufziehen der eigenen Basis fehlt, clevere Truppenkontrolle und Taktik rücken in den Vordergrund. Sie starten mit einer festen Anzahl an Einheiten, Nachschub ist selten. Wer gegnerische Kämpfer einfängt, darf selbige versklaven – ansonsten rekrutieren Sie herumstehende Söldner. Das sind die einzigen Möglichkeiten, um die eigene Armee aufzustocken. Kämpfe sind ebenso hart wie realistisch: Wenn Trupps aufeinander prallen, darf kein Priester im Hintergrund mit Heilzaubern eingreifen – Fantasy-Figürchen glänzen nämlich durch Abwesenheit, Sie steuern hauptsächlich Schwertkämpfer, Bogenschützen und Lanzenträger.

Die richtige Truppenformation ist der Schlüssel zum Sieg: Nahkämpfer bedecken sich auf Knopfdruck beispielsweise mit ihren mannshohen Schilden, um heranfliegende Pfeile abzuwehren. Verstärkt wird die Wichtigkeit der Einheitenkontrolle dadurch, dass die komplette Spielkarte von Beginn an sichtbar ist: Sie beobachten, wo sich der Gegner aufhält und wie er vorgeht. Des Nachts erschwert Dunkelheit die Sicht und Figuren bewegen sich nur noch halb so schnell fort. Wer Fackeln hält, darf dank besserer Sicht zwar schneller laufen, dafür erkennt der Widersacher die nahenden Truppen leichter und etwaige Überraschungsmomente fallen weg.

ERSTEINDRUCK

Praetorians hebt sich dank taktischem Anstrich und feiner 3D-Grafik positiv vom Echtzeit-Einerlei ab; ich freue mich vor allem auf spannende Mehrspieler-Partien. THOMAS WEISS

Entwickler .... Pyro Studios
Termin .... Februar 2002

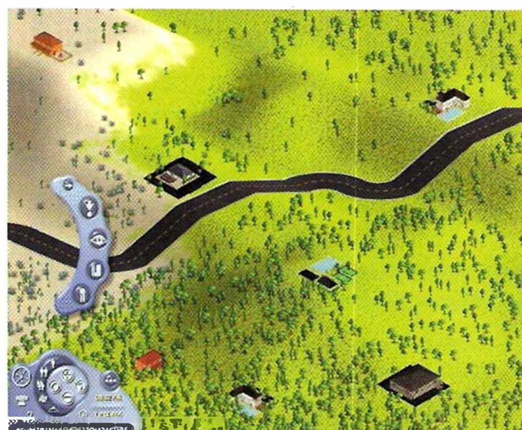


Die Sims Online

EWIG LOCKT DAS WEIB Diverse Flirt-Aktionen wie „Kuss auf die Wange" darf das andere (oder selbe) Geschlecht handgreiflich quittieren.

WER NICHT WAGT, der nicht gewinnt. Das Casino ist der schnelle Weg zum Geldverdienen.

Der richtigen Welt, dem Alltag entfliehen? Die Sims Online macht es möglich: Sie steuern einen **Wunsch-Charakter durchs virtuelle Leben.**



QUAL DER WAHL Aus einer Übersichtskarte wählen Sie das gewünschte Gebäude zum Betreten aus.

Keine Highscores, keine Continues – **Die Sims Online** ist eine Lebenssimulation ohne Spielziel. Zu Beginn schaffen Sie einen Charakter, dessen äußerliche Eigenschaften aus einem Baukasten stammen: Dick oder dünn, schwarz oder weiß, das sind nur die gröbsten Merkmale. Sie bestimmen außerdem Gesichtszüge, Haarschnitt und Interessen. Letztere helfen beim Finden von Freunden in der virtuellen Welt. Sie sind an Geschichte interessiert? Einfach den Filter laufen lassen und schon werden Gleichgesinnte angezeigt.

Was sich anhört wie eine aufpolierte Chat-Plattform, ist auf den zweiten Blick mehr. Wenn die Kohle stimmt, stampfen Sie ein individuelles Eigenheim aus dem Boden. Wer's gesellschaftlicher mag, kreiert Hotels, Bars oder gar Bordelle. Zum Geldverdienen ist Glücksspiel angesagt, weniger Risikofreudige halten sich an ehrliche, aber langwierige Arbeit, die manchmal sogar Teamwork erfordert. Dann müssen beispielsweise drei Personen eine Maschine zusammen bedienen.

Je nachdem, wie gut Sie ein bestimmtes Ambiente treffen, werden sich nach und nach Figuren in Ihrem Bau einfinden, dessen Betreten nach Wunsch kostenpflichtig wird. Beim Zusammensein helfen viele unterschiedliche Fähigkeiten beim Ausdrücken der Gefühle: Sie lassen Ihren Charakter weinen, lachen, tanzen oder Dinge tun, die sonst eher hinter geschlossener Tür im Badezimmer ablaufen. Glücklicherweise sind Geruchseffekte noch Zukunftsmusik.

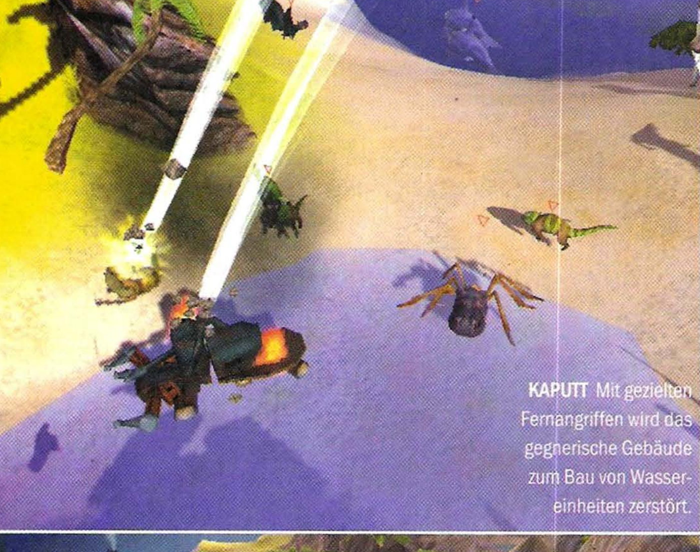
ERSTEINDRUCK

*In **Die Sims Online** ist alles möglich, was das richtige Leben verbietet: Jetzt dürfen Schüchterne zum Macho mutieren und finanziell Schwache große Casinos errichten – genau das Richtige für mich!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Maxis
Termin .... Januar 2002

MEHRSPIELER

Sigma: The Adventures of Rex Chance



KAPUTT Mit gezielten Fernangriffen wird das gegnerische Gebäude zum Bau von Wassereinheiten zerstört.

TOLLER MIX Der Truppenvielfalt setzt nur Ihre Kreativität Grenzen. Hier sehen Sie einen Adler mit Biberschwanz.

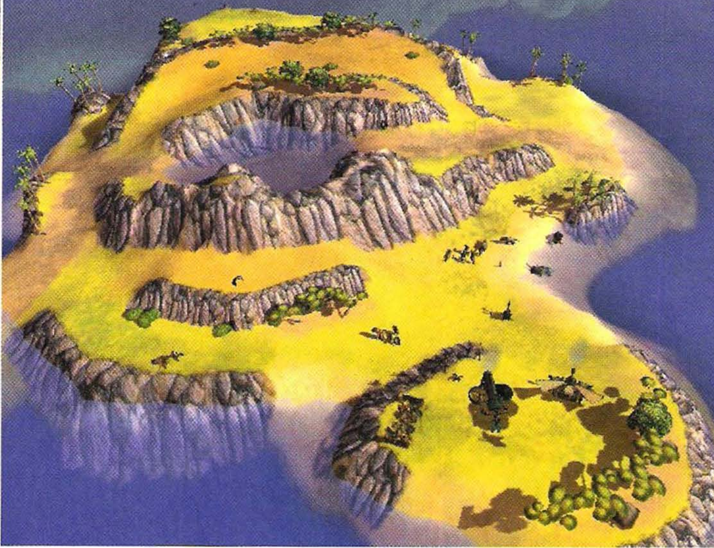
Das etwas andere Echtzeit-Strategiespiel von den Homeworld-Machern: **Erschaffen Sie eigene Einheiten** durch das wilde Kreuzen von Tierarten.

Um einen verrückten Superbösewicht zu besiegen, gehen Sie in **Sigma: The Adventures of Rex Chance** ungewöhnliche Wege: Aus 50 Tierarten kreuzen Sie die Truppen für Ihre Armee; mehr als 1.000 Einheiten sind damit möglich. Angesiedelt ist das Ganze in den 30er-Jahren und umfasst im Einzelspielermodus 15 Missionen auf 14 Inseln. Die verschiedenen Landschaften und Klimazonen (Arktis, Wüste, Tropen, etc.) geben vor, welche Arten Sie für die Kreuzung verwenden dürfen. Ehe Sie nämlich mit den ersten Zuchtversuchen anfangen, müssen Sie zumindest in der Kampagne die Exemplare einfangen. Alle Tiere verfügen über bestimmte Eigenschaften wie Stärke und Ausdauer, müssen aber auch mit Defiziten leben: Elefanten sind beispielsweise naturgemäß mit vielen Lebenspunkten ausgestattet, aber etwa so agil wie ein Betonpfeiler. Giraffen haben eine große Sichtweite, können aber gegen kleine Bodentruppen kaum etwas ausrich-

MUTANTENSTADL Die Übergänge zwischen den Körperteilen verschiedener Rassen sind meist gelungen.

TAKTISCH Den Feinden im Tal haben wir aufgelauert und bewerfen sie mit Steinen, während Lufteinheiten zur Unterstützung herbeieilen.

ÜBERSICHTLICH Wie es sich für Echtzeit-Strategie gehört, sind sämtliche relevanten Befehle mittels Menü oder Hotkey verfügbar.



URLAUBSINSEL Auf einer Wüsteninsel spielen Einheiten wie Kamel und Kobra ihre vollen Stärken aus.

ten. Unterschiedliche Klimaverhältnisse bestimmen ebenfalls die Effizienz der Einheiten. Während ein Eisbärkrokodil in der Wüste ziemlich alt aussieht, erhält ein Kobrakamel diverse Boni, etwa mehr Ausdauer und Lebenspunkte.

Spezialfähigkeiten bestimmter Arten verleihen **Sigma** ein hohes Maß an taktischer Tiefe. Kobras vergiften die Gegner, Gorillas werfen mit Steinen, Ratten schwächen Widersacher mit Seuchen, Zitteraale sind wandelnde Elektroschocker, Stinktiere setzen die feindliche Armee für kurze Zeit flächendeckend mit einer Attacke auf die Geruchsnerven außer Gefecht. Einige Arten sind gegen diese Spezialangriffe immun, so dass man sich immer genau überlegen muss, welche Truppen man in den Kampf schickt. Die Ausnutzung der natürlichen Umgebung spielt hierbei ebenfalls eine entscheidende Rolle. Ist die Insel mit Seen überzogen, bietet sich die Kreuzung zwischen Vögeln und Fischen an, sagen wir mal Adler und Zitteraal. Damit fliegen Sie von einem Gewässer ins nächste und können Überraschungsangriffe aus dem Wasser starten, da Sie dank der Kiemen ewig abgetaucht bleiben können. Sie merken schon, dass man mit etwas Fantasie jede Menge Luft-, Land- und Wassertruppen und diverse Mischformen züchten kann. Hobby-Biologen und Hardcore-Strategen werden dabei gleichermaßen bedient.

In **Sigma** wird es auch eine Art Technologiebaum geben. Dieser bestimmt, wie detailliert Sie die Tiere miteinander kreuzen dürfen. Sind am Anfang nur Exemplare möglich, die jeweils zur Hälfte aus einer anderen Spezies bestehen, lassen sich später gezielt Körperteile ersetzen. Der Kopf eines Nashorns auf einem Gepardenkörper, Hummerscheren als Vordergliedmaßen beim Gorilla oder vielleicht doch lieber eine Ratte mit Skorpionstachel? Viele effektive Kombinationen sind vorstellbar, allerdings können immer nur zwei Tierarten vermischt werden. Grafisch haben die Designer die Übergänge zwischen den Körperteilen verschiedener Arten fließend gestaltet, dennoch muten besonders schräge Kombinationen auch optisch merkwürdig an. Das ist aber kein Problem, **Sigma** erhebt keinerlei Ansprüche, realistisch zu sein, sondern soll in erster Linie Spaß machen.

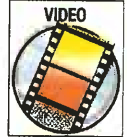
> Spezialfähigkeiten wie Gift- und Elektro-Angriffe bestimmter Arten verleihen Sigma ein **hohes Maß an taktischer Tiefe.**

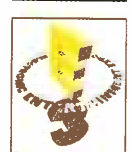
Der genretypische Aufbauteil fällt in **Sigma** sehr gering aus und das ist gut so. Lediglich am Anfang errichten Sie jeweils ein Gebäude zur Erschaffung der Luft-, Land- und Wassertruppen. Die Energie zum Truppenbau generieren Kraftwerke, von denen Sie zu Beginn ebenfalls die gewünschte Anzahl in die Basis setzen. Danach dürfen Sie sich voll und ganz auf die Erkundung der Insel und die Gefechte freuen. Die stehen auch im Mehrspielermodus klar im Vordergrund, zumal Ihnen da bereits bei Spielstart alle Tierarten für Ihre Kreuzungen zu Verfügung stehen. Da sowohl den Spielern als auch dem PC-Gegner kaum Grenzen bei der Erschaffung neuer Truppentypen gesetzt sind, wird praktische jede Schlacht unterschiedlich ausfallen. Langzeitmotivation scheint damit gesichert.

ERSTEINDRUCK

Wenig Aufbau, viel Kampf! Und das mit abgefahrenen Einheiten, die ich selbst erstellen darf! Damit bietet Sigma eine willkommene Abwechslung zum manchmal recht eintönigen Einheitsbrei, den das Genre in letzter Zeit anbot. GEORG VALTIN

Entwickler .... Relic Entertainment
Termin .... Februar 2002





Star Wars: Galactic Battlegrounds



FEUERZAUBER
Ordentliche Waffen- und Explosionseffekte untermalen das hektische Schlachtengetümmel.



SCHLACHT UM NABOO In den historischen Einzelmissionen erleben Sie berühmte Schlachten aus den Star-Wars-Filmen hautnah mit.

Das Universum von George Lucas, die Technologie von den Age-of-Empires-Machern: Lucas Arts inszeniert einen **Echtzeit-Krieg der Sterne.**



ALTER BEKANNTER
Die Benutzeroberfläche wurde praktisch unverändert aus Age of Empires übernommen.

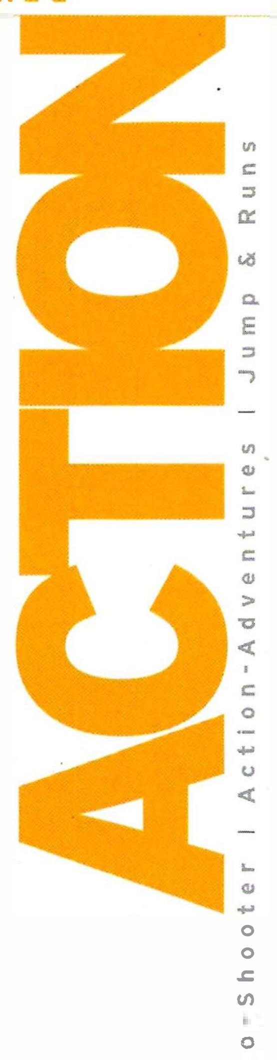
Im Gegensatz zu Spielen wie **Empire Earth** oder **Age of Mythology** setzt **Galactic Battlegrounds** auf konventionelle 2D-Technik, die erstmals nicht selbst entwickelt wurde, sondern auf der **Age of Empires**-Engine basiert. Als Weltraum-Stratege übernehmen Sie das Kommando über eine von sechs Fraktionen und kümmern sich um die genreüblichen Aufgaben wie Basisbau, Forschung und Kampf. Die Kampagnen umfassen alle vier bisherigen **Star Wars**-Folgen: Sie ziehen sowohl für das Imperium und die Rebellen als auch für die Naboo in den Kampf. Wie die Story von **Galactic Battlegrounds** in die **Star Wars**-Geschichte passt, ist derzeit noch nicht bis ins Detail bekannt – Episode 2 und 3 müssen „übersprungen" werden.

An Einheiten und Gebäuden wird noch modelliert: Im fertigen Spiel werden Sie mehr als 300 verschiedene Vehikel und Bauwerke aus allen vier Filmen produzieren können. Die Auswahl reicht hier von klassischen Raumjägern wie dem X-Wing über die tonnenschweren AT-AT-Kampfläufer bis hin zu den Droiden der Handelsföderation. Das Herzstück des Spiels sind natürlich umfangreiche Feldzüge, in denen Sie der guten Seite der Macht zum Sieg verhelfen oder sich mit den Mächten des Bösen verbinden und so Obi-Wan und Konsorten zeigen, was eine Harke ist. Zudem können kreative Köpfe im Leveleditor neue Einsätze generieren, mit denen sie mit Freunden kooperativ oder gegeneinander im Netzwerk zur Schlacht antreten können.

ERSTEINDRUCK

*Darauf haben **Star Wars**-vernarrte Echtzeit-Strategen gewartet: Die Kombination aus bewährter (aber im Vergleich zu **Age of Mythology** natürlich veralteter) Technik und dem **Krieg der Sterne**-Szenario ist hitverdächtig!* SASCHA GLISS

Entwickler .... Lucas Arts
Termin .... Dezember 2001



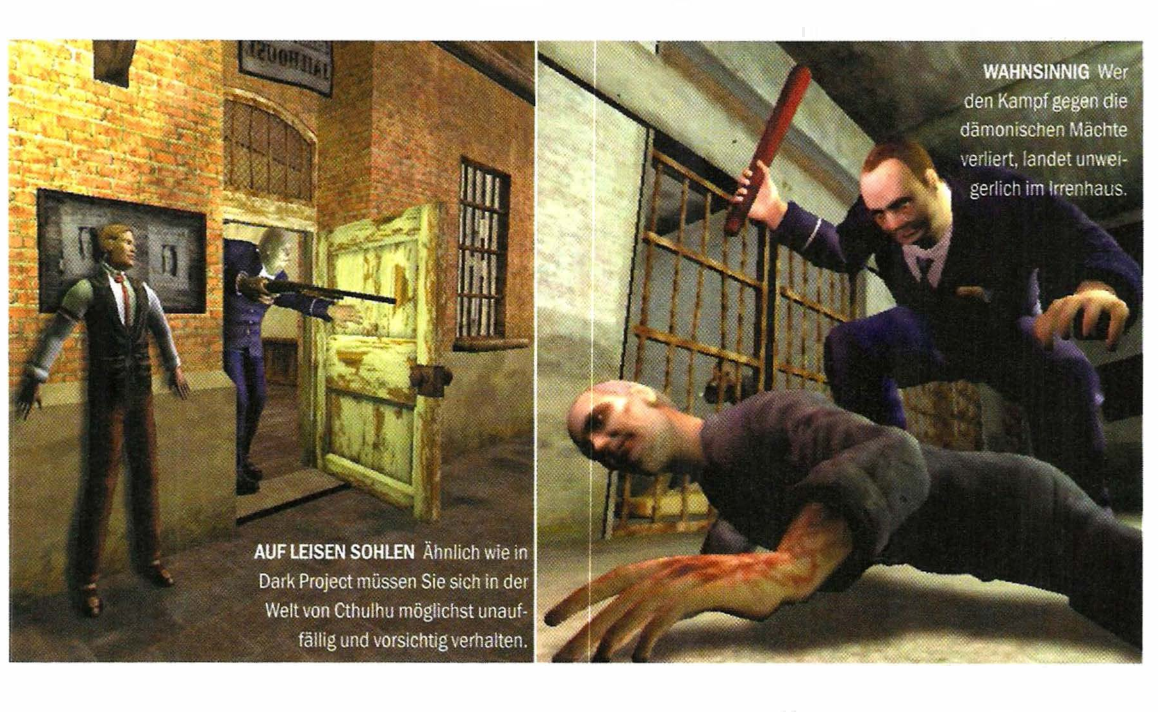
Call of Cthulhu

Gute Nachrichten für H.P.-Lovecraft-Fans: Neben **Alone in the Dark 4** befindet sich mit **Call of Cthulhu** ein weiteres Spiel in der Mache, das auf den albtraumhaften Welten des amerikanischen Horror-Autors basiert. Sie schlüpfen in die Rolle eines Privatdetektivs, der im Amerika der 20er-Jahre einen Mordfall untersucht. Dabei kommen Sie den Machenschaften einer finsteren Sekte auf die Spur, die den Oberdämonen Cthulhu auf die Erde zurückbringen will.

In dem Ego-Shooter werden Sie sich, ähnlich wie in **Undying**, sowohl mit klassischen Feuerwaffen wie Schrotflinten oder Revolvern als auch mithilfe magischer Attacken gegen die Horden der Finsternis zur Wehr setzen. Neben der körperlichen Gesundheit des Protagonisten soll auch dessen Geisteszustand eine entscheidende Rolle spielen. Halten Sie sich beispielsweise zu lange in Gegenwart mächtiger Dämonen auf, werden Sie langsam den Verstand verlieren, was Einfluss auf Ihre Wahrnehmung der Umwelt und anderer Charaktere im Spiel haben wird. Beim Blick von einer Brücke in eine tiefe Schlucht kann Ihnen schon mal etwas schummrig werden.

Auf der anderen Seite lässt sich Ihr Verstand aber auch schärfen: So können Sie durch das Studium bestimmter Bücher fremde Sprachen oder neue, mächtigere Zaubersprüche lernen.

Entwickler .... Headfirst
Termin .... Dezember 2001



AUF LEISEN SOHLEN Ähnlich wie in Dark Project müssen Sie sich in der Welt von Cthulhu möglichst unauffällig und vorsichtig verhalten.

WAHNSINNIG Wer den Kampf gegen die dämonischen Mächte verliert, landet unweigerlich im Irrenhaus.



Red Faction

Der von **Half-Life** inspirierte Ego-Shooter ist beinahe fertig und soll wohl im September in den Läden stehen. Dank ausgeklügelter 3D-Technik werden Sie Objekte in Ihrer Umwelt wie Wände oder Decken durch Waffeneinsatz deformieren und komplett zerstören können. Geheimtipp!

Volition | September 2001



Star Wars: Starfighter

Im Gegensatz zu simulationslastigen Space-Epen wie **X-Wing vs. TIE-Fighter** konzentriert sich **Starfighter** ganz auf actionreiche Raumkämpfe und unkomplizierte Missionen. Als Kampfpilot ziehen Sie für die Naboo in den Krieg und messen sich mit den Raumjägern der galaktischen Handelsföderation.

Lucas Arts | September 2001



Yager

Der Actionkracher aus Berlin überzeugte auf der E3 erneut durch überragende Optik. Als Pilot eines Raumgleiters rasen Sie über detaillierte Planetenoberflächen und stürzen sich in waghalsige Luftkämpfe. An der Story im **Wing Commander**-Stil wird derzeit fieberhaft gearbeitet.

Yager Development | November 2001

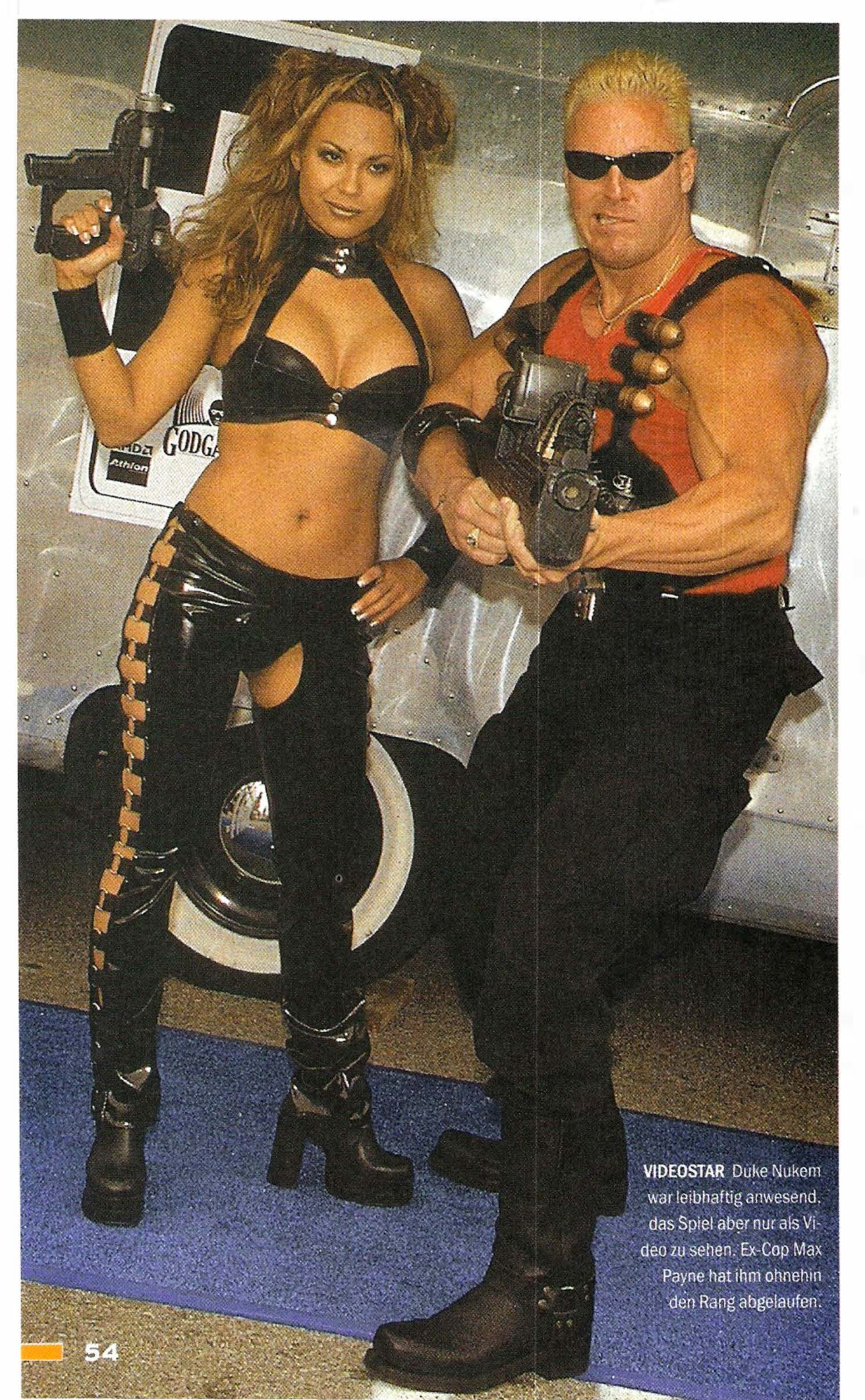
COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Max Payne** – Action-Adventure | Juli 2001
2. **Halo** – Taktik-Shooter | Februar 2002
3. **Doom 3** – Ego-Shooter | Februar 2002
4. **Unreal 2** – Ego-Shooter | März 2002
5. **Aquanox** – Unterwasser-Action | November 2001
6. **C&C: Renegade** – Action-Adventure | August 2001
7. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | „When it's done"
8. **Half Life: Blue Shift** – Ego-Shooter | Juni 2001
9. **Freelancer** – Weltraum-Action | Juli 2002
10. **Grand Theft Auto 3** – Action | Mai 2002

Die Action-Highlights

Realistischer sollen sie werden, die Ego-Shooter dieser Welt. Und storylastiger. Und komplexer sowieso. Und **Doom 3 wurde wirklich nicht gezeigt.**



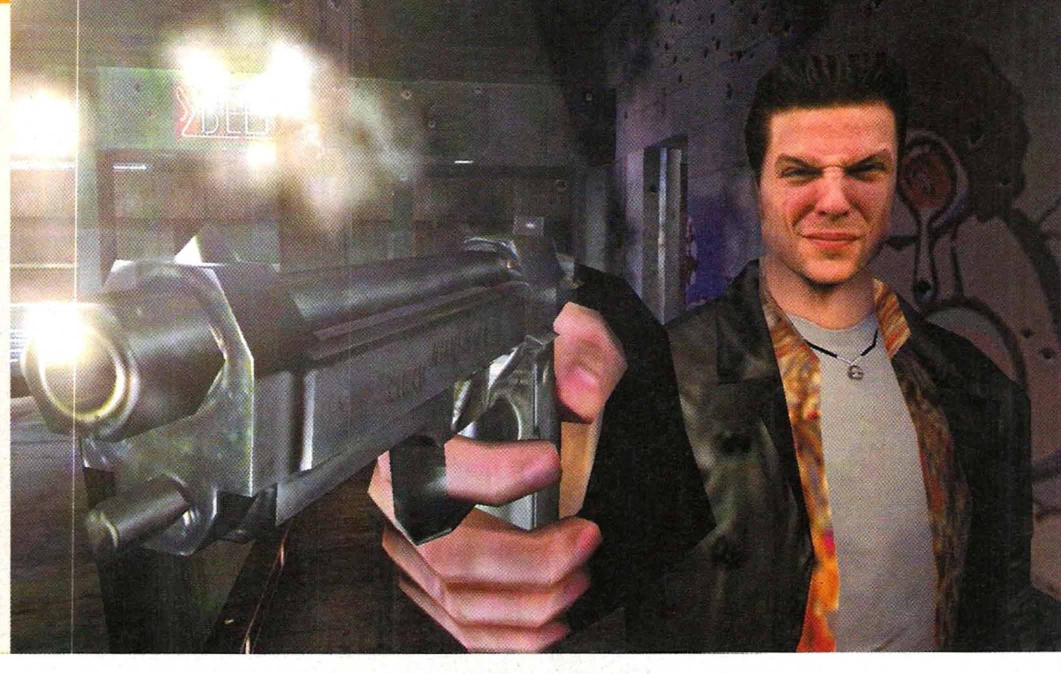
VIDEOSTAR Duke Nukem war leibhaftig anwesend, das Spiel aber nur als Video zu sehen. Ex-Cop Max Payne hat ihm ohnehin den Rang abgelaufen.

Realistisch wiegen sich Grashalme im Wind (**Soldier of Fortune 2**), Querschläger reißen den Putz von Wänden (**Max Payne**), Gegner verstecken sich hinter Tischen (**Return To Castle Wolfenstein**) und sogar der D-Day wird hautnah simuliert (**Medal Of Honor**). Da kommt was auf Sie zu: Die Ego- und Taktik-Shooter der kommenden Monate werden nicht nur weitaus prächtiger als die aktuellen Titel, sondern auch komplexer, lebensechter und spannender. Ein weiteres gutes Beispiel dafür ist **Red Faction**, denn hier lassen sich die Levels durch Granaten und Sprengsätze verändern, da Wände einstürzen können und Böden aufgesprengt werden dürfen. Eine weitere gute Nachricht: Mittlerweile haben so gut wie alle Programmierteams die aktuellen 3D-Karten hervorragend im Griff und können so Texturen und Effekten den letzten Feinschliff verpassen. Dass nicht nur die renommierten US-Entwickler schicke 3D-Engines basteln können, demonstrieren eindrucksvoll die deutschen Teams Massive mit **Aquanox** und Yager Development mit **Yager**, nicht zu vergessen die Coburger Crytek Studios mit dem Ego-Shooter **X-Isle**. Übrigens: **Doom 3** wurde nicht gezeigt, **Duke Nukem Forever** nur als Video und **Halo** ausschließlich auf Microsofts Konsole Xbox. Dort hinterließ es zwar einen hervorragenden Eindruck, doch im Vergleich zu **Unreal 2** oder **Max Payne** sah es etwas schwächlich aus. Uns wurde jedoch versprochen, dass die etwa Mitte 2002 erscheinende PC-Version grafisch aufgebohrt wird und vor allem eine vernünftige Steuerung bekommt, wie man sie aus anderen Ego-Shootern kennt. Der derzeitige Action-Liebling **Counter-Strike** wird übrigens zwei Nachfolger erhalten: Gooseman, Entwickler des Taktik-Hammers, bastelt an einem grundlegend überarbeiteten **Counter-Strike 2** und **Half-Life**-Hersteller Valve arbeitet mit **Counter-Strike: Condition Zero** an einem Ableger, der auch ohne **Half-Life** läuft und vor allem Solospieler ansprechen soll. FLORIAN STANGL

1. Max Payne

Die Gefechte in **Max Payne** haben die Anmut eines Balletts. Wenn sich die Figuren in Zeitlupe durch den bleiernen Kugelhagel schlängeln, Mündungsfeuer grell aufblitzt und jede einzelne Patronenhülse sichtbar ist, fühlt man sich an Film-Klassiker des chinesischen Regisseurs John Woo (**Im Körper des Feindes**) erinnert. Tatsächlich scheint sich **Max Payne** jener Elemente zu bedienen, die seit **Matrix** obligatorischer Bestandteil einer jeden Action-Szene sind: Schusswechsel laufen im stilvollen Zeitlupentempo ab und frieren stellenweise ganz ein, um der Kameraperspektive eine 360-Grad-Drehung ums Geschehen zu ermöglichen. Das ist nicht nur Spielerei, sondern hat auch einen praktischen Nutzen: Sie bringen Max heil durchs Geschehen, weil sich die Situation so besser einschätzen lässt. Dank der MaxFX-Grafik-Engine sehen solche Sequenzen unglaublich gut aus. Selbst kleine Patronenhülsen sind glänzend texturiert. Die Präsentation von **Max Payne** ist ungeschlagen – für uns das Action-Highlight der diesjährigen E3.

Entwickler: Remedy **Termin:** Juli 2001



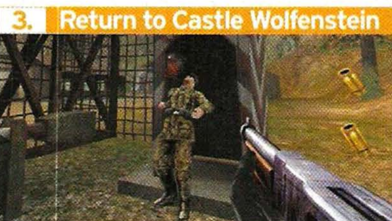
2. Unreal 2



Unreal 2 gehört zu jenen Spielen, die den einen oder anderen zum Kauf einer GeForce 3-Grafikkarte bewegen könnten. Die Optik auf einer solchen Hardware sieht nämlich derartig phänomenal aus, dass zumindest jetzt noch sämtliche Kinnladen beim Anblick der Grafik gen Boden klappen. Details zum Spiel verrät unsere Vorschau ab Seite 66.

Entwickler: Legend **Termin:** März 2002

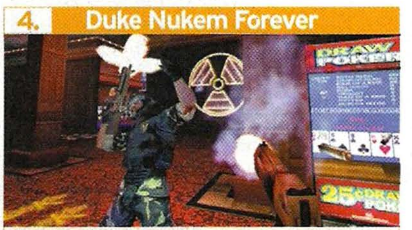
3. Return to Castle Wolfenstein



Anders als rechtsradikale Parolendrescher der Neuzeit verhalten sich die Gegner in **Return to Castle Wolfenstein** ausgesprochen intelligent. Das ist aber nicht der Grund, wieso viele dem Spiel entgegenfiebern: Vielmehr ist der wegweisende, in Deutschland verbotene Vorläufer von id Software Anlass des Aufruhrs. Mehr dazu ab Seite 68.

Entwickler: Gray Matter **Termin:** November 2001

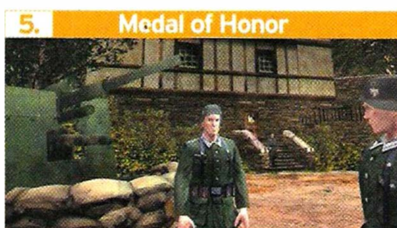
4. Duke Nukem Forever



Man könnte fast meinen, das „Forever" im Spieletitel beziehe sich auf die Entwicklungszeit: Seit über drei Jahren wird am Nachfolger zu **Duke Nukem 3D** gearbeitet, ein Erscheinungstermin war lange Zeit nicht in Sicht. Jetzt rückt der Titel in greifbare Nähe und 3D Realms ließ den Hype neu aufleben: mit einem temporeichen Video zum Spiel.

Entwickler: 3D Realms **Termin:** „When it's done"

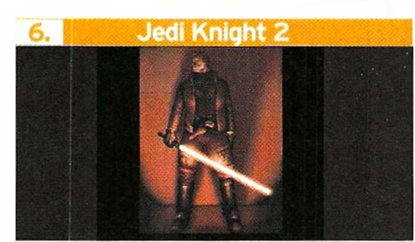
5. Medal of Honor



Auf der E3 hat vor allem eine Szene für Aufsehen gesorgt: die gerenderte Zwischensequenz, die die Invasion der Normandie zeigt und ähnlich intensiv wie die Anfangsminuten von **Der Soldat James Ryan** anmutet. Nicht weniger hart geht es im eigentlichen Spiel zu. In **Medal of Honor** kämpfen Sie gegen die Soldaten von Nazi-Deutschland.

Entwickler: Dreamworks **Termin:** September 2001

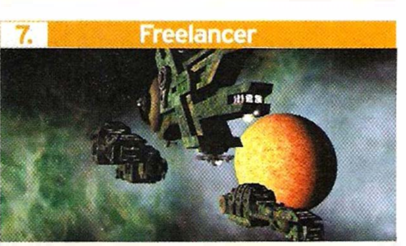
6. Jedi Knight 2



Obi-Wan, zuerst als **Jedi Knight**-Nachfolger gedacht, wurde kürzlich eingestellt. Jetzt hat Lucas Arts die Verantwortung an Raven Software (**Elite Force**) übergeben. Die haben schnurstracks auf die **Quake 3**-Engine zurückgegriffen und basteln daraus **Jedi Knight 2**, das erneut Jedi-Ritter Kyle in den Kampf gegen Stormtroopers schickt.

Entwickler: Raven **Termin:** Mai 2002

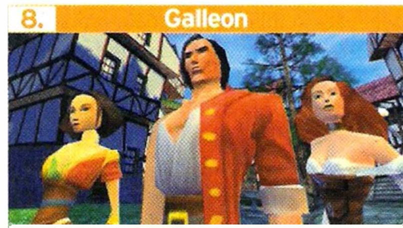
7. Freelancer



Was wir auf der E3 in Action gesehen haben, ist grafisch ähnlich beeindruckend wie das GeForce3-Vorzeigeprodukt Aquanox. In **Freelancer** sind Sie – Überraschung! – freiberuflicher Weltraumpilot. Ganz nach **Elite**- und **Privateer**-Vorbild nehmen Sie Missionen an, um Ihr Schiff auf Vordermann zu bringen und eine Story zu verfolgen.

Entwickler: Digital Anvil **Termin:** Juli 2002

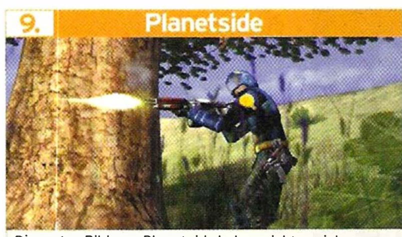
8. Galleon



Der Held in **Galleon** sieht aus wie Guybrush Threepwood, heißt aber Rhama Sabrier. Mit Streichfett hat der Typ allerdings wenig zu tun, auch wenn sämtliche Bewegungen der Charaktere im Spiel so weich wie selbiges erscheinen. Die Piratenwelt erkunden Sie in der Third-Person-Perspektive. Dabei kommen Kämpfe trotz Rätseleinlagen nicht zu kurz.

Entwickler: Confounding Factor **Termin:** Oktober 2001

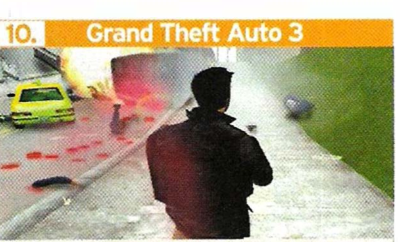
9. Planetside



Die ersten Bilder zu **Planetside** haben nicht zu viel versprochen: Der Multiplayer-Shooter sieht wirklich so detailliert aus. Im Spiel kämpfen Sie ganz nach **Tribes 2**-Vorbild vor allem in größeren Gruppen. Die eigene Spielfigur lässt sich dank Erfahrungspunkte-System nach Belieben zum reinen Kämpfer, Sanitäter oder Mechaniker heranzüchten.

Entwickler: Verant **Termin:** April 2002

10. Grand Theft Auto 3



Autos knacken, Verkehrsregeln missachten, Polizisten aufmischen – das Gaunerleben in **Grand Theft Auto** ist so spaßig, dass die Vorgänger zum Verkaufsrenner wurden. Im dritten Teil erleben Sie all das in dreidimensionaler Optik, die hervorragend rüberkommt. Leider müssen sich Fans noch bis Mai nächsten Jahres gedulden.

Entwickler: DMA Design **Termin:** Mai 2002



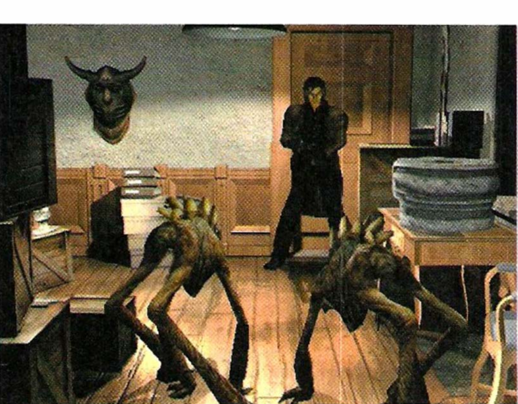
Alone in the Dark: The New Nightmare



UMSICHTIG Per Tastendruck können sich die Helden in den Räumen umschauen und so mit der Taschenlampe versteckte Gegenstände entdecken.

FINSTER, FINSTER Die meisten Levels im Spiel sind tatsächlich stockdunkel, in einigen Zimmern allerdings finden sich Lichtschalter und anknipsbare Lampen.

Der vierte Teil der Alone-in-the-Dark-Serie soll mit **finsteren Locations und kniffeligen Rätseln** die Resident-Evil-Macher das Fürchten lehren.



WESEN DER NACHT Wie in Resident Evil zielen Carnby und Aline im Angriffsmodus selbstständig auf den nächsten Gegner in Reichweite.

Edward Carnbys Freunde leben gefährlich. Im vierten Teil der Gruselserie **Alone in the Dark** hat es wieder einmal einen Kumpel und Kollegen des spiritistischen Schnüfflers in ein verwunschenes Haus verschlagen, aus dem er natürlich nicht zurückgekehrt ist. Carnby ist stinksauer und macht sich sogleich auf, das mysteriöse Verschwinden seines Freundes Charles Fiske aufzuklären. Ihm zur Seite steht die Wissenschaftlerin Aline Cedrac, die in dem Anwesen der Familie Morton auf der Insel Shadow Island einige uralte indianische Steintafeln untersuchen will. Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen der beiden Charaktere und erforschen mit ihm (oder ihr) die unheimliche Insel, wobei schon bald klar wird, dass finstere Mächte am Werk sind.

Wie im ersten Teil der **Alone in the Dark**-Reihe steuern Sie Ihren Charakter über statische Hintergrundgrafiken und setzen sich mit Waffengewalt gegen die untoten Bewohner der Villa zur Wehr. Neben Revolvern und Schrotflinten sind die Taschenlampen der beiden Helden das wohl wichtigste Werkzeug im Spiel: Die elektrischen Funzeln verjagen nicht nur lichtscheue Zombies, sondern helfen auch dabei, wichtige Gegenstände in den finsteren Räumen zu entdecken.

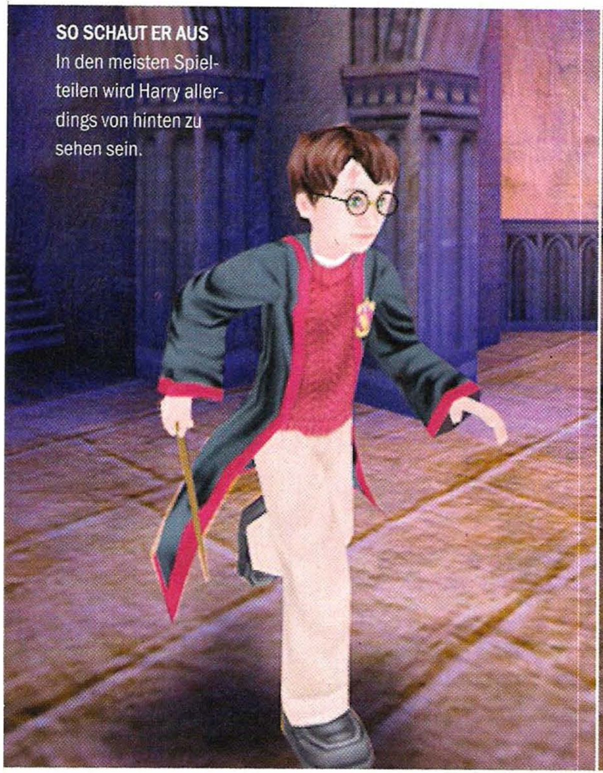
Im Inventar, das stark an **Alone in the Dark**-Nachbauten wie **Dino Crisis** und **Resident Evil** erinnert, können diese Items dann miteinander kombiniert werden, um so die zahlreichen kleinen und großen Rätselaufgaben des Spiels zu lösen.

ERSTEINDRUCK

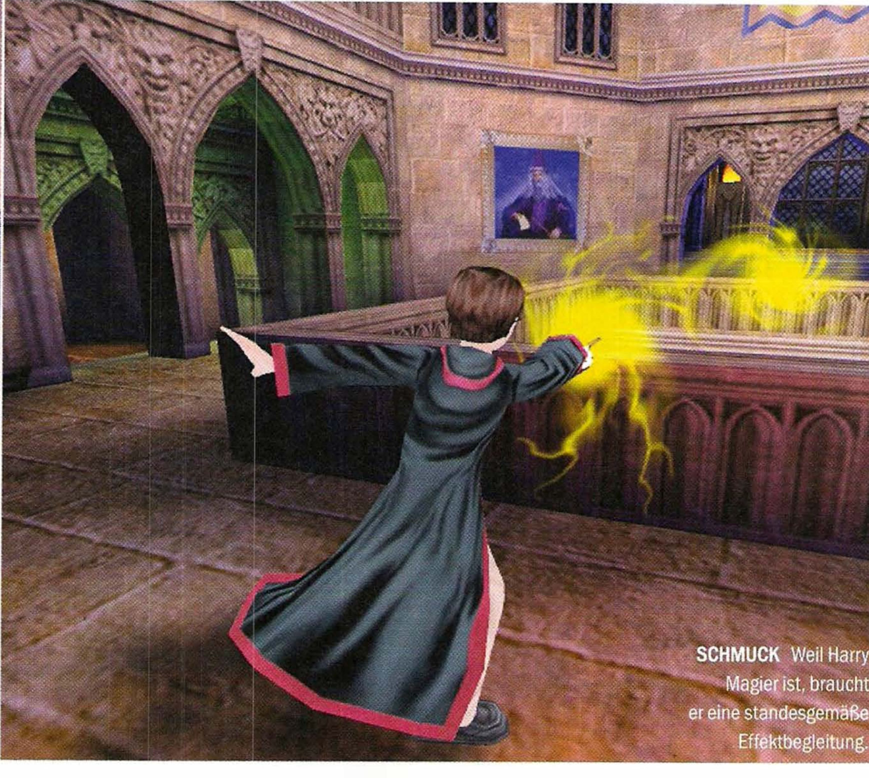
Obwohl Edward Carnbys neues Abenteuer spielerisch recht konservativ angelegt ist, knüpft es dank toller Grusel-Atmosphäre an bewährte AITD-Traditionen an. SASCHA GLISS

Entwickler .... Darkworks
Termin .... Juni 2001

Harry Potter
and the Sorcerer's Stone



SO SCHAUT ER AUS In den meisten Spielteilen wird Harry allerdings von hinten zu sehen sein.



SCHMUCK Weil Harry Magier ist, braucht er eine standesgemäße Effektbegleitung.



Der Jungstar unter den Magiern landet seinen Besen auf dem PC. Für Electronic Arts soll Harry Potter **einen Welterfolg herbeizaubern.**



SCHULJUNGEN-REPORT Das Flurnetz und die heimeligen Zimmer in Hogwarts sind eine perfekte Spielwiese.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone wird ein maßgeschneidertes Spielzeug für Kids und Kindsköpfe. Es nennt sich Action-Adventure, hauptsächlich steckt darin aber die Erfüllung von Wünschen, für die Sie normalerweise den Po verdroschen bekämen: Als Harry dürfen Sie Tische in Schweine verwandeln, Mümmelhasen wie Heliumballons zur Decke steigen lassen, mit Zauberstäben durch die Luft fuchteln und auf tiefer gelegtem Putzwerkzeug reiten. Ron, Hermine und Hagrid machen mit.

Damit niemand frustriert früh aufhört, liegt der Schwierigkeitsgrad auf Knöchelhöhe: Wenige Tasten reichen, um Harry, den Sie meist von hinten sehen, rennen, springen und Dinge benutzen zu lassen. In einfachen Lehrabschnitten werden Magietechniken, gängige Lösungsansätze für Rätsel und sogar das „Quidditch"-Spiel (für Unkundige: eine Baseball-Abart auf Flugbesen) erläutert.

Enger als mit dem Buch ist das Spiel mit dem kommenden Kinofilm verstrickt. Die Kulissen und die Figuren wurden den Schauspielern und Aufbauten am Set nachempfunden. Auch läuft die Handlung straffer ab als in der Papierfassung. Die langsame Überleitung aus der Muggelwelt zur Zauberakademie Hogwarts fällt zum Beispiel weg, stattdessen wird gleich das ganze Paket aufgemacht: Harry rennt vor Onkel und Tante Dursley weg, dann geht's direkt in den Zug und hin zu Höhepunkten wie dem Kampf gegen den Troll oder der mystischen Prüfung, die den Stein der Weisen vor unwürdigen Besitzern schützt.

ERSTEINDRUCK

Ein Wunderspiel wächst da nicht, aber ob jung, ob alt, wer die Bücher mag, wird seinen Spaß haben. Randnotiz: Die live gezeigte Grafik wirkte weniger geputzt als die Bilder. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Know Wonder
Termin .... September 2001



AUFPASSER Die erstaunlich detaillierten Computercharaktere sind lebensnah animiert und verfolgen die Bewegungen des Spielers mit ihren Augen.



LUFTANGRIFF Die Gleiter der Earth Defense Force unterstützen Duke Nukem im Kampf gegen die außerirdischen Aggressoren.

Duke Nukem Forever

Der blondierte Muskelprotz mit einer **Schwäche für leichte Mädchen und schwere Waffen** kommt zurück und präsentiert sich bereits jetzt in Hochform.

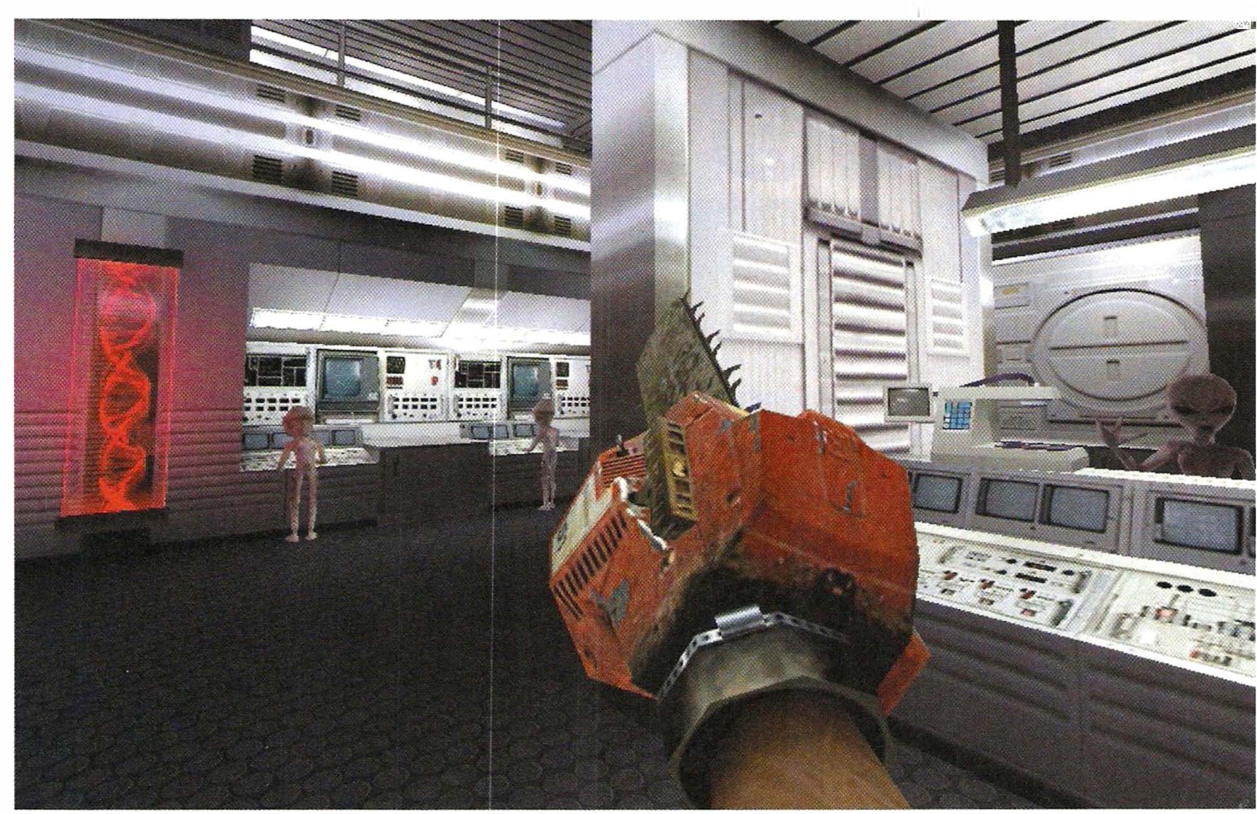




In seinem neuesten Abenteuer muss der Duke wieder einmal die Welt vor schleimigen Aliens und durchgeknallten Wissenschaftlern retten. Sein alter Erzfeind Doktor Proton ist scheinbar von den Toten auferstanden und hat die mysteriöse Area 51 besetzt. Mithilfe außerirdischer Artefakte gelang es Proton, blutrünstige Aliens aus der ganzen Galaxis auf die Erde zu locken, mit denen er nun die friedliebenden Bürger der USA. terrorisiert. Nachdem die Earth Defense Force, eine Art multinationale Anti-Alien-Einheit, vernichtend geschlagen wurde, beauftragen die Generäle Duke Nukem mit der Terminierung der Aggressoren und der Rettung unseres Planeten.

Nach mehr als drei Jahren Entwicklung sah es lange so aus, als ob sich der Zusatz „Forever" im Titel des vierten Teils der **Duke Nukem**-Serie vor allem auf die Wartezeit bis zum Erscheinen des Spiels beziehen würde. Angesichts der Qualität des erstmals auf der E3 gezeigten Videomaterials allerdings scheint sich die Geduld der weltweiten Fangemeinde auszuzahlen. Dem Spiel liegt eine stark modifizierte **Unreal Tournament**-Technologie zugrunde, mit deren Hilfe die Entwickler komplexe Innenlevels und riesige Städte wie Los Angeles oder Las Vegas zu digitalem Leben erwecken. Wie im Vorgänger werden Sie die Locations nicht nur zu Fuß besuchen, sondern können per Raumgleiter, Jeep, Esel oder Motorrad auf die Jagd nach den extraterrestrischen Fieslingen gehen. Während einige Fahrzeuge selbst gesteuert werden können, stehen in verschiedenen Abschnitten Vehikel inklusive Fahrer zur Verfügung, auf die der gestresste Held aufspringen und von der Ladefläche herunterfeuern kann.

Hierfür greifen Sie wie üblich auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurück, das im Vergleich zum Vorgänger deutlich aufgebohrt wurde. Neben den bekannten Standard-Knarren wie der Schrotflinte, der großkalibrigen



BLUTBAD Die aus Klassikern wie Doom bekannte Kettensäge kommt auch in Duke Nukem Forever als Nahkampfwaffe zum Einsatz.

Desert Eagle oder Maschinengewehren sollen auch wieder abgedrehte Fantasiewummen wie der Verkleinerungs- und der Gefrierstrahler zum Einsatz kommen. Fest eingeplant sind zudem die gerade in Mehrspielerpartien beliebten Sprengfallen wie die Lasermine und die Rohrbombe. Außer seinen persönlichen Waffen wird der Duke im Spiel eine ganze Reihe fest installierter Maschinengewehre, Granatwerfer und Strahlenwaffen finden und besetzen können und mit den schweren Bordwaffen seines Raumgleiters gegen feindliche Mutterschiffe antreten.

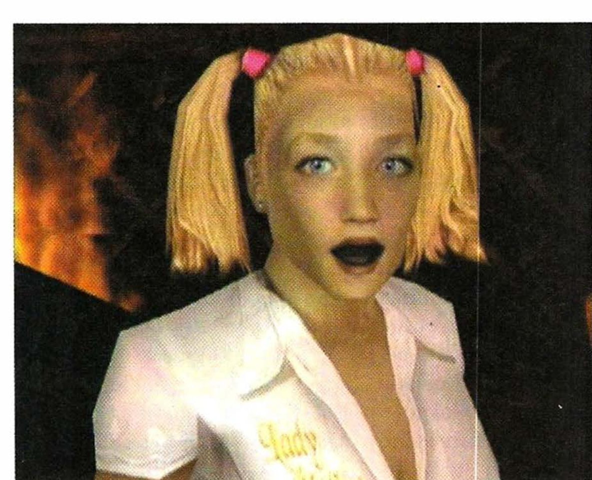
Mit diesem beeindruckenden Arsenal machen Sie sich auf die Jagd nach den aggressiven Alien-Horden, von denen einige, wie die Octobrains, bereits im Vorgänger mit von der Partie waren. Die meisten Gegner-Figuren wurden allerdings für ***Duke Nukem Forever*** komplett neu entworfen. Außerdem treffen Sie in bewohnten Gegenden auf computergesteuerte Zivilisten, die Ihnen nützliche Tipps geben oder Sie um tatkräftige Unterstützung bitten. Für den Fall, dass Sie selbst Hilfe benötigen, stehen schließlich verschiedene Soldaten bereit, die ähnlich wie die Wachen in ***Half-Life*** automatisch an Ihrer Seite kämpfen werden.

Neben der aufwendigen Einzelspielerkampagne soll ***Duke Nukem Forever*** dank verbesserter ***Unreal Tournament***-Technik auch im Mehrspielermodus glänzen. Taktisch inspirierte Spielmodi à la ***Counter-Strike*** sollen hier nicht zum Einsatz kommen. Wie die Entwickler kürzlich mitteilten, wird es Teammatches mit bis zu zwei Gruppen geben, wobei Spieler innerhalb der Teams in unterschiedlichen Kämpferklassen antreten können.

ERSTEINDRUCK

*Dank riesiger Außenwelten, abgedrehter Waffen und dem coolsten Helden der Spielegeschichte dürften Nukem-Fans voll auf ihre Kosten kommen. Bleibt abzuwarten, wie der Duke im Vergleich mit **Unreal 2** abschneidet.* SASCHA GLISS

Entwickler 3DRealms
Termin .... „When it's done"



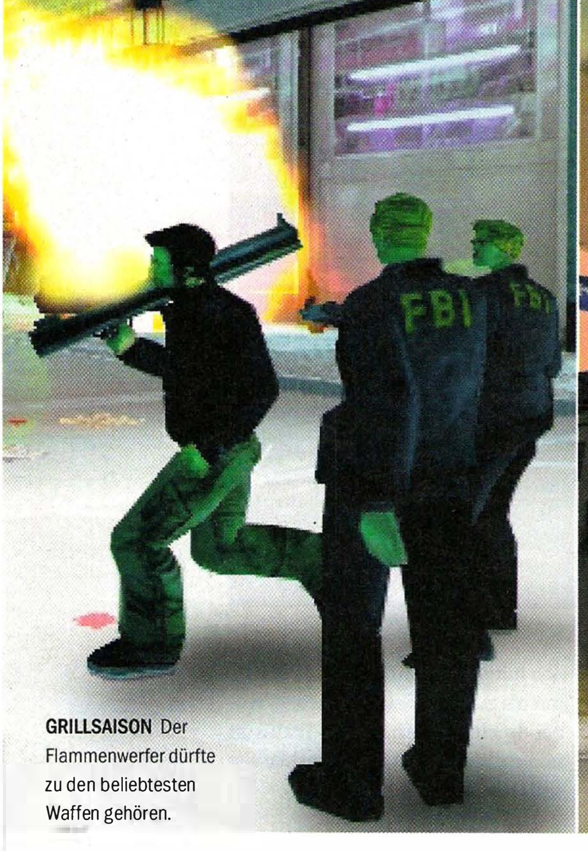
SCHICKE FRISUR Computergesteuerte Charaktere wie dieser Britney-Spears-Verschnitt führen Sie durch die Handlung des Spiels.



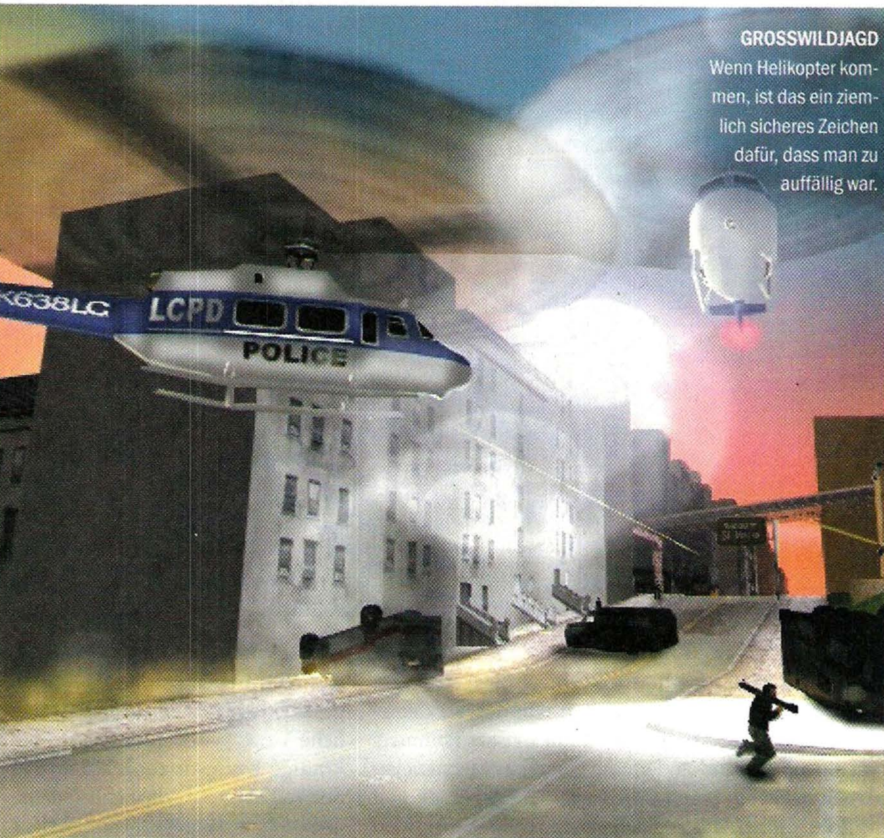
FEIGLING Einige Gegner verstecken sich hinter schusssicheren Schilden. Duke selber kann die Schilde ebenfalls tragen und sich so vor zudringlichen Feinden schützen.



GTA 3

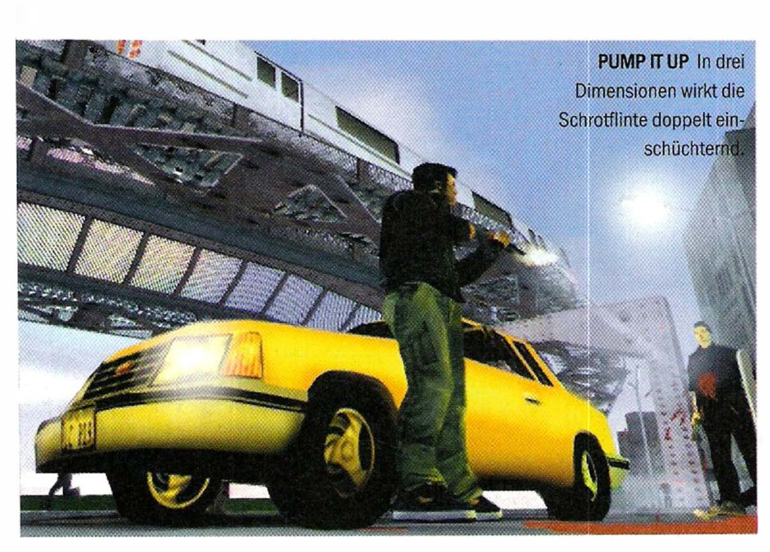


GRILLSAISON Der Flammenwerfer dürfte zu den beliebtesten Waffen gehören.



GROSSWILDJAGD Wenn Helikopter kommen, ist das ein ziemlich sicheres Zeichen dafür, dass man zu auffällig war.

Unter den Kinofilmen steht Der Pate **für guten Gangster-Stil** - am PC tut das die GTA-Serie. Deren dritter Teil kommt dreidimensional.



PUMP IT UP In drei Dimensionen wirkt die Schrotflinte doppelt einschüchternd.

Pfarrer, Ernährungsberater und Talkmaster sagen Ihnen, Sie sollen Ihren inneren Schweinehund bekämpfen. **GTA 3** will, dass Sie ihn rauslassen – und zwar richtig: In über 80 Missionen sollen Sie vom kleinlauten Gangmitglied zur festen Mafiagröße aufsteigen, indem Sie schlagen, schießen, sprengen, rauben, erpressen, FBI-Agenten und Militärs ins Leere laufen lassen und tonnenweise Autos zu Schrott fahren. Welche Option klingt für Sie besser?

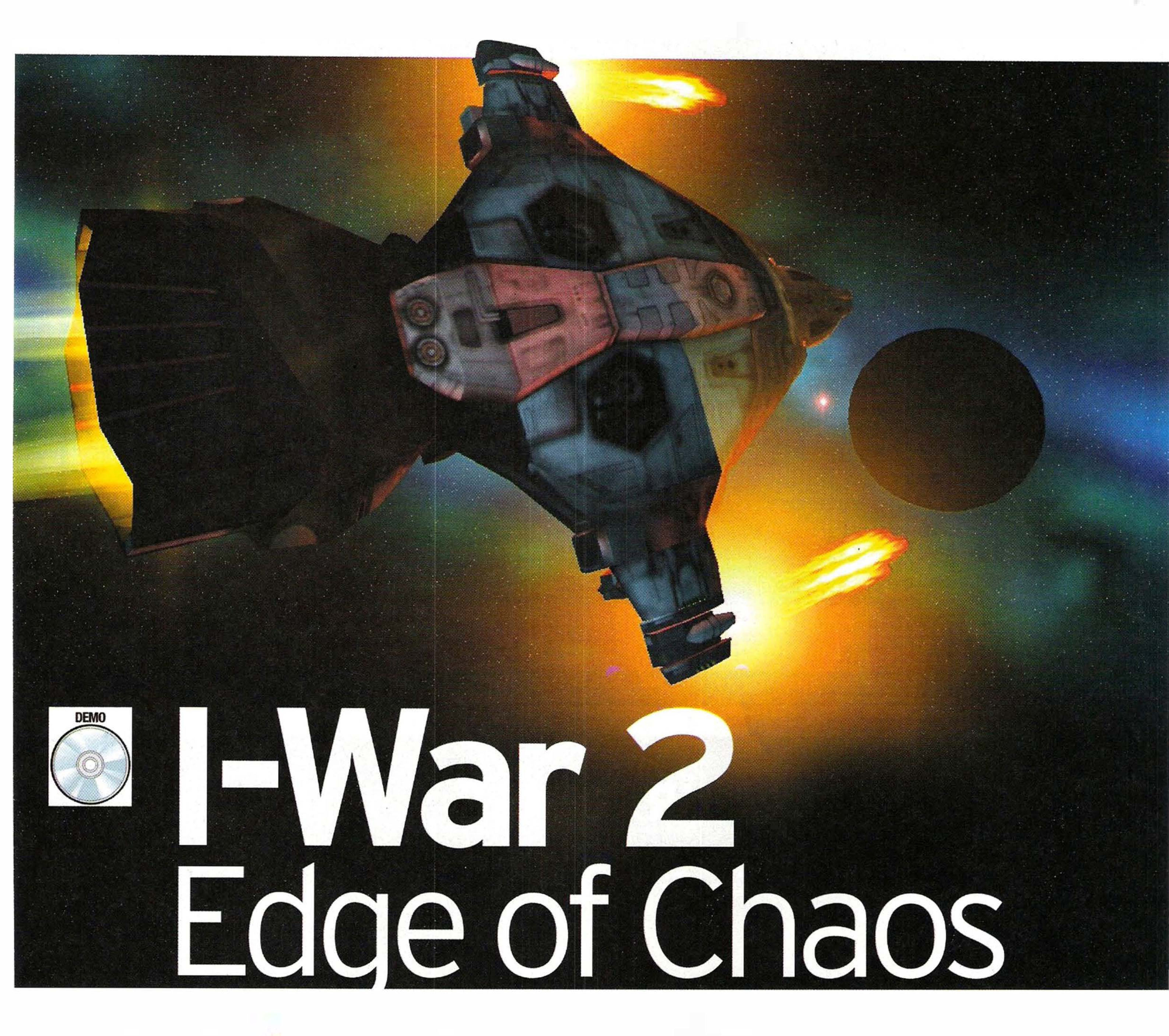
Spätestens seit **GTA 2** ist die Unterweltserie Kult. Das Zusammentreffen mit immer mächtigeren Verbrechern, das Erweisen von Gefälligkeiten, die Belohnungen, die Betrügereien und Verschwörungen lockten Spielermassen von Auftrag zu Auftrag. An dem Konzept hat sich beim Nachfolger nichts geändert. Wieder liegen Waffen wie Revolver, Raketenwerfer, Molotowcocktails und Maschinengewehre bereit, damit Sie auf der Straße Argumente über den Baseballschläger hinaus haben. Und wieder treibt Sie eine Story mit persönlichen Motiven die Karriereleiter nach oben.

Neu sind die 3D-Grafik und die Lebendigkeit der Umgebung: Liberty City besteht aus einem Industrie-, einem Einkaufs- und einem Wohnviertel; jeweils passend gekleidete Fußgänger vom Manager bis zur Prostituierten spazieren durch die Gassen. 50 Fahrzeugtypen fahren herum oder stehen geparkt. Von Tag zu Nacht ändert sich das Licht, darüber hinaus wechselt das Wetter unberechenbar in allen Stufen von Sonnenschein bis Regen. Eine deutsche, entschärfte ist in Planung.

ERSTEINDRUCK

Der Action-Kult wird gerettet und um eine Dimension aufgeblasen: Nadelstreifenanzug, Gamaschen und Zigarren habe ich schon gekauft – gegen die Gangster in diesem Juwel will ich nachher nicht ganz stillos wirken. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... DMA Design
Termin .... Mai 2002



I-War 2 Edge of Chaos

Krawall im All: Als gutmütiger Weltraum-Pirat berauben Sie betuchte Gangster und korrupte Polizisten, um einen Rachefeldzug zu finanzieren.

Der kleine Cal ist ein ganz Großer: Er steuert Raumschiffe so geschickt wie Spielzeugautos. Eines Tages schlägt das Schicksal zu: Sein Vater mutiert zum Märtyrer und bombt sich selbst und seine kriminellen Verfolger in die ewigen Jagdgründe. Der Sohn schwört Rache, setzt sich eine Kappe auf wie einst Rambo sein Stirnband und startet einen Rachefeldzug gegen den Anführer der Banditenbande.

Sie dürfen den Jungen fortan kreuz und quer durch die Galaxie dirigieren. Doch keine Angst: Sie haben es nicht im gesamten Spiel mit einem Halbstarken zu tun. Nach dem Tutorial warten ein, zwei Aufträge auf Sie, danach trifft Cal auf seinen Erzfeind und landet lebenslänglich hinter Gittern. Ein paar Jährchen später – der Protagonist ist inzwischen zum gestählten Haudegen mit hohen Wangenknochen und Drei-Tage-Bart gereift – gelingt ihm der Ausbruch. All das stellt eine vorberechnete Zwischensequenz dar, die filmreif anmutet. Wieder auf freiem Fuß, kann es richtig losgehen: der Kampf gegen korrupte Gesetzeshüter und Weltraum-Ganoven.

Man kennt das ja aus **Wing Commander**, **Starlancer** & Co.: Rote Punkte auf dem Radar informieren über Feindkontakt, danach startet das Feuergefecht. Doch **Independence War 2** (kurz: **I-War 2**) geht einen Schritt weiter und sorgt dank Trägheitseffekt für ein realistisches, ja eigensinniges Fluggefühl. Um die Jäger heil durchs All zu bringen, bedarf es Fingerfertigkeit: Ungewollte 360-Grad-Drehungen um die eigene Achse sind nämlich sonst an der Tagesordnung. Wer die Steuerung durchschaut, darf sich auf abwechslungsreiche Bewegungsabläufe freuen. Dann gleiten Sie geschmeidig durch den Weltraum und winden sich fast wie im 3D-Shooter.

Sie feuern mit üblichen Laserwaffen oder greifen auf zielsuchende Raketen zurück. Je nach Raumschiff variiert die Ausrüstung: Der Bomber lässt sich mit schwerer Artil-



ES WERDE LICHT Wer das Raumschiff durchstarten lässt, darf bläuliche Lichteffekte bestaunen, muss aber eine erschwerte Steuerung in Kauf nehmen.

FRONTAL Ein gegnerischer Laser zehrt an unserer Schild-Energie.

ÜBERFALL Wir nehmen einen Händler aufs Korn, um seine wertvolle Ladung zu rauben.

LANDEANFLUG Per Druck auf F8 aktiviert man den Autopiloten, der daraufhin das Andocken übernimmt.

lerie bestücken, ist aber langsam und träge. Schnelle Jäger vertragen wenig, schlängeln sich aber mit wieselflinken Flugmanövern durchs Strahlengewitter der Widersacher. Zu Beginn sind Sie auf sich alleine gestellt, später agieren Freunde an Ihrer Seite. Per Funk lassen sich Anweisungen an die computergesteuerten Flügelmänner geben, um Angriffe zu koordinieren. Wer's besonders strategisch mag, reguliert die Energieverteilung: Augenmerk auf Geschwindigkeit verringert beispielsweise die Schussfrequenz der Bordwaffen und umgekehrt.

Spielerisch ist **I-War 2** mehr **Elite** als **Wing Commander**. Sie reisen per Sternenkarte und Hyperantrieb nach Lust und Laune in andere Planeten-Systeme und lösen Missionen, die für die Story nicht von Belang sind: Sie geben Geleitschutz, führen Attentate aus oder schleichen sich unbemerkt in bewachte Sektoren. Zum Dank winken Ausrüstungsgegenstände, die das Schiff robuster und durchschlagskräftiger machen. Danach lohnt sich das Aufgreifen des roten Fadens wieder, um die Geschichte voranzutreiben. Letztere profitiert vor allem von den ausgeprägten Charakteren im Spiel: Die verschiedenen Figuren haben ihre eigene Persönlichkeit und verhalten sich dementsprechend. Da ist der Elektroniker Lemuel, der trotz düsteren Auftretens über eine herzensgute Seele verfügt. Oder die aggressive Lori, die ihre fehlende Kampferfahrung durch ihr hartnäckiges Gemüt kompensiert. Dialoge während des Spiels sind häufig und sorgen für Dynamik; problematisch wird es, wenn die Konversationen zum x-ten Mal ertönen, weil man mal wieder eine Mission vergeigt hat.

Und hier liegt der Hauptkritikpunkt der Weltraum-Simulation: der Schwierigkeitsgrad. Egal, welchen Auftrag Sie in Angriff nehmen, der Tod lauert hinter jeder Ecke. In der Beta-Version von **I-War 2** war es unmöglich, eine Mission im ersten Anlauf zu bewältigen – das ist vor allem dann ärgerlich, wenn sich ein Auftrag stark in die Länge zieht. Der Spielstand lässt sich nämlich nur in der Heimatbasis speichern.

ERSTEINDRUCK

*Trotz der knüppelharten Missionen droht Suchtgefahr: **I-War 2** lebt von seiner feurigen Story und den abwechslungsreichen Aufträgen. Hoffentlich wird der Schwierigkeitsgrad bis zum Erscheinen noch angepasst.*

THOMAS WEISS

Entwickler .... Particle Systems
Termin .... September 2001

Unreal 2

MEHRSPIELER

Die Erwartungen an Unreal 2 sind extrem hoch. Was wir davon auf der E3 gesehen haben, ist extrem gut: **geniale Grafik, brachiale Waffen, taktische Tiefe** und innovative Features.

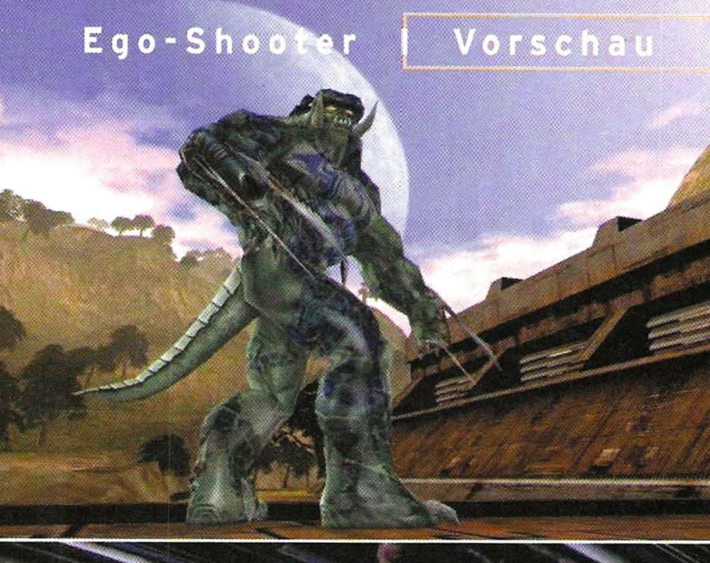
Hinter verschlossenen Türen zeigte Infogrames ausgewähltem Publikum bewegte Bilder zu **Unreal 2**, einem der absoluten Höhepunkte der Messe. „Als die Spieler nach dem ersten Level von **Unreal** aus dem Raumschiff ins Freie kamen, fiel den meisten angesichts der bis dato noch nicht da gewesenen Grafikpracht die Kinnlade runter. Das Gleiche wollen wir mit **Unreal 2** erreichen!" Mit diesen Worten begann Michael Verdu von Legend Entertainment die Präsentation des kommenden Action-Highlights, und während der Vorführung klappten die Kinnladen fast pausenlos nach unten. Zunächst wurde die Außenlandschaft des ersten Levels (insgesamt gibt's im Einzelspielermodus 25 Levels, die auf 13 Missionen aufgeteilt sind) gezeigt, die in puncto Grafikpracht sämtliche Konkurrenztitel vernichtend schlägt: Hügelketten, Tümpel, Wasserfälle, Bäume, ja selbst Grashalme wurden fantastisch modelliert und mit derart detaillierten Texturen überzogen, dass man aus dem Staunen gar nicht mehr rauskommt. Sämtliche Objekte

SCHWERELOS Eine erste Map für Capture the Flag setzt einen Asteroidengürtel eindrucksvoll in Szene.



GEBRATEN Die Effekte des Flammenwerfers sind umwerfend, in Bewegung sieht das Ganze noch weit besser aus.





GEFÄHRLICH Sämtliche Figuren sind bis auf kleinste Detail modelliert, in der höchsten Zoomstufe der Sniper Rifle kann man sogar Hautfalten sehen.



FORMVOLLENDET Aida ist für das Missionsbriefing verantwortlich und hat stets zwei gute Argumente parat.

harmonieren stilistisch miteinander, und obwohl die Floskel „glaubwürdige Spielwelt" schon oft missbraucht wurde: Hier trifft sie zu!

Die Innenlevels stehen den Landschaften in nichts nach. Sämtliche gezeigten Karten wirken durchdacht, sind logisch aufgebaut und wirken trotz vieler Details nicht überladen. Auch hier sorgen die Texturen für Atmosphäre; Räume, Gänge und Hallen wirken selbst innerhalb eines Gebäudekomplexes abwechslungsreich. Außerdem stellten die Entwickler einige der 15 Waffen des Ego-Shooters vor. Das grafische Sahnestückchen stellt dabei der Flammenwerfer dar. Die Feuerstöße sehen in Bewegung fabelhaft aus und richten jede Menge Schaden an. Neben konventionellen Schießeisen wie Pistole und Scharfschützengewehr finden Sie auch exotische Geräte. Eines davon schießt beispielsweise eine Art Blutegel auf die Gegner. Diese unangenehmen Viecher fressen dann die Rüstung oder das Opfer selbst. Darüber hinaus sind diverse Laserwaffen im Spiel, die Sie den Aliens im Spielverlauf abnehmen. Bevor Sie die verwenden können, müssen Sie die Knarren erst im Labor Ihres Raumschiffes untersuchen lassen. Und: Sämtliche Waffen verfügen in **Unreal 2** über einen sekundären Feuermodus.

Das Raumschiff dient aber nicht nur als Forschungsstation, sondern ist Ihre Basis. Nach jedem Einsatz kehren Sie in Ihr Quartier zurück, besprechen die Einsätze oder plaudern per Multiple-Choice-System mit anderen Besatzungsmitgliedern. Wichtigster Charakter an Bord ist die attraktive Aida, die sämtliche Informationen für das Missionsbriefing sammelt und Ihnen Tipps für die taktische Vorgehensweise gibt. Optische Gimmicks wie das synchrone Bewegen der Lippen beim Sprechen und stimmungsabhängige Mimik bringen spielerisch nichts, sehen aber gut aus.

Waren Sie in **Unreal** noch als Einzelkämpfer unterwegs, bekommen Sie jetzt für einige Missionen Mitstreiter zur Seite gestellt. In einem Einsatz verteidigen Sie beispielsweise eine Festung gegen attackierende Aliens. Mittels eines Menüs oder per Hotkey geben Sie den Verbündeten Befehle, worauf diese angreifen, einen bestimmten Punkt bewachen oder eine Patrouillenroute ablaufen. An Gegnern zeigten die Entwickler die aus **Unreal** bekannten Skaarj. Die Modelle sind bis auf kleinste Details ausgearbeitet, die Aliens tragen jetzt auch Rüstungen und gehören verschiedenen Clans an. Das spielt eine wichtige Rolle, da Sie sich im Spielverlauf womöglich mit einigen Fraktionen verbünden werden. Das Verhalten der Gegner variiert je nach Situation und Umgebung: So schossen wir aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr auf einen Skaarj, der sofort hinter eine Mauer hechtete. Beim Sturm auf die Festung agierten die Widersacher clever im Team und waren nur schwer zu besiegen.

Unreal 2 wird trotz des umfangreichen Einzelspielermodus auch sämtliche Features und Möglichkeiten von **Unreal Tournament** bieten. Außerdem gibt es einen neue Variante, in der Sie sich wie in **Tribes 2** für eine Klasse entscheiden und mit den Kameraden die Flagge in der gegnerischen Basis erobern müssen. Die neueste Version des Editors UnrealED wird ebenfalls mit dem Spiel veröffentlicht, so dass sich um **Unreal 2** wohl schnell eine ähnlich aktive Community wie um **UT** bilden wird.

ERSTEINDRUCK

*Wahnsinn: diese Grafik, dieses Spiel! Trotz anderer Top-Titel für mich das E3-Highlight schlechthin im Action-Bereich. Besonders in Sachen Leveldesign und Spieltiefe wird **Unreal 2** kaum zu toppen sein.* GEORG VALTIN

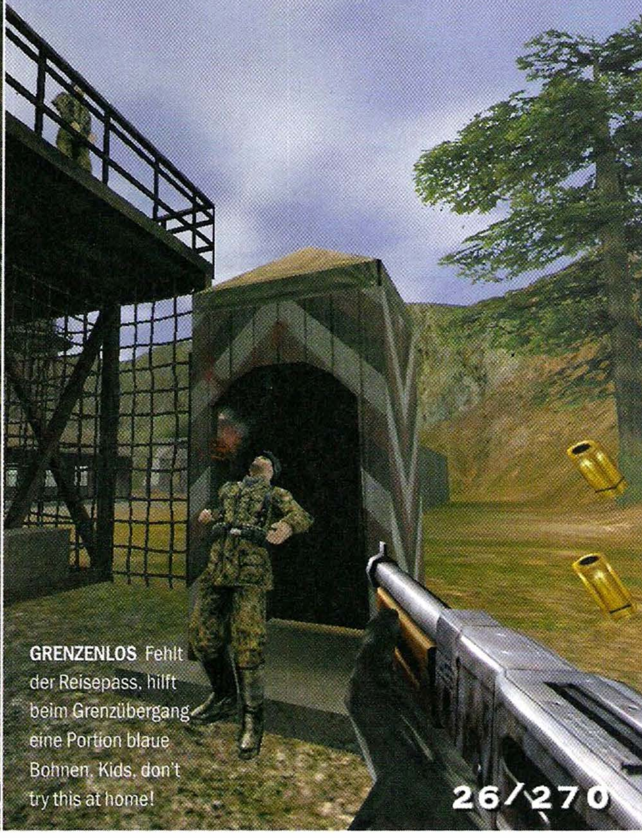
Entwickler .... Legend Entertainment
Termin .... März 2002



Return to Castle Wolfenstein

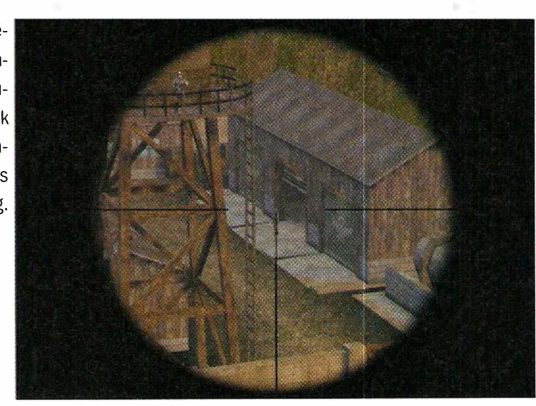


ZU SPÄT Die intelligenten Gegner versuchen meistens, schnell in Deckung zu springen – dieser wurde von uns überrascht.



GRENZENLOS Fehlt der Reisepass, hilft beim Grenzübergang eine Portion blaue Bohnen. Kids, don't try this at home!

Umstritten, begehrt, missverstanden: Return to Castle Wolfenstein wird **Jugendschützer genauso beschäftigen** wie Actionspieler. Wetten, dass?



FERNSICHT Das beliebte Scharfschützengewehr hilft beim Säubern mancher stark von Gegnern durchsetzten Areale aus sicherer Entfernung.

In grauer Vorzeit sorgten diverse **Wolfenstein**-Titel für Freude bei Actionfans und Ärger bei deutschen Behörden. Schließlich dürfen laut Gesetz keine Hakenkreuze oder SS-Runen in Spielen auftauchen. Somit war das Erscheinen des jüngsten Sprosses namens **Return to Castle Wolfenstein** in Deutschland mehr als fraglich, da der Besitz der US-Originalversion strafbar sein wird. Activision lässt aber alle gesetzeswidrigen Texturen in mühevoller Kleinarbeit entfernen und veröffentlicht das Spiel Ende des Jahres in der ansonsten ungeschnittenen Version. Das Warten dürfte sich lohnen, denn dank der geschickt ausgenutzten **Q3A**-Engine sieht der Titel nicht nur extrem cool und realistisch aus, sondern spielt sich auch wie ein Best-of der Ego-Shooter-Historie: eine Prise Gegner-Design aus **Doom** (indiziert), ein Schuss Horror-Atmosphäre von **Quake** (indiziert), ein Quäntchen Story à la **Half-Life** (US-Version nicht indiziert) und natürlich die skurrile Mischung aus Nazi-Horden und Zombie-Invasion. Spielerisch glänzt **Wolfenstein** mit derben Schießereien, die vor allem durch die auffallend intelligent agierenden Gegner überzeugen konnten. Zombiekrieger verschanzen sich hinter ihren Schilden und müssen ausgetrickst werden, SS-Kämpfer werfen Tische um und hüpfen elegant dahinter in Deckung – wer gut aufpasst, kann sich sogar die Zweikämpfe der Monster und Nazis zunutze machen und zusehen, wie diese sich gegenseitig die Lebenslichtlein auspusten.

ERSTEINDRUCK

Danke, Activision, dass ihr die doofen Hakenkreuze entfernt und einen der potenziell besten Ego-Shooter in Deutschland veröffentlicht. Alleine wegen der cleveren Gegner freue ich mich schon darauf. FLORIAN STANGL

Entwickler .... Gray Matter
Termin .... November 2001



Ghost Recon

LUFT ANHALTEN Ohne Vorsicht wird die Katze schnell zur Maus.

STILLER ORT Aufrecht zwischen Hütten stehend überleben die Jungs nur im eigenen Lager.

EVOLUTION Die Kraft der neuen Grafik wird im Detail der Innenräume deutlich.

LENKT NUR AB Waffen in den eigenen Händen werden nicht dargestellt.

Der nächste **Taktik-Shooter nach Ideen von Bestseller-autor Tom Clancy** kommt! Ghost Recon wird Rainbow Six nicht allein grafisch übertreffen.

Nicht als neu und anders, sondern als konsequente Weiterentwicklung der Vorgänger will Red Storm sein **Ghost Recon** verstanden wissen. Sie schlüpfen darin für drei Kampagnen auf russischem Territorium in die Haut des Kommandanten einer Spezialeinheit, die sich still und diskret um militärische Probleme von internationalem Ausmaß kümmert. Während der Missionen können Sie selbst Hand an die modernsten Waffen des amerikanischen Arsenals legen, beispielsweise Camp-Wachen von Ihren Posten weglocken oder unauffällig ausschalten, dann eindringen und Geiseln befreien oder kritische Unterlagen entwenden. Vorher übernehmen Sie als strategischer Kopf auch die Planung des gesamten Einsatzes: Sie teilen Ihre Männer in mehrere Gruppen, weisen ihnen bestimmte Aufgaben zu und vertrauen auf fachgerechte Erledigung. Da Sie selbst nicht überall gleichzeitig sein können, sollten Sie früh die wichtigen Details erkennen und sich ausschließlich um diese kümmern. Im Vergleich zu **Rainbow Six** wird die Missionsvorbereitung einfacher verständlich sein und dennoch tiefgreifendere Möglichkeiten bieten.

Weitere Verbesserungen liegen in der neu gebauten Grafik, in der noch realistischeren Physik der Spielwelt sowie in erweiterten Mehrspieleroptionen. Wie in Rollenspielen werden Sie in der Lage sein, Ihre Figur persönlich zu prägen, indem Sie eine limitierte Zahl an Punkten auf Talente wie Treffsicherheit und Schnelligkeit verteilen.



SONNENCREME Der Lichtschutzfaktor ist eine geringe Sorge dieses Herren.

ERSTEINDRUCK

Wenn die Freiheiten so groß werden, wie versprochen, macht Sie das hier zum Antiterror-Profi. Nirgends ist Realismus größer geschrieben worden.

DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Red Storm
Termin .... November 2001

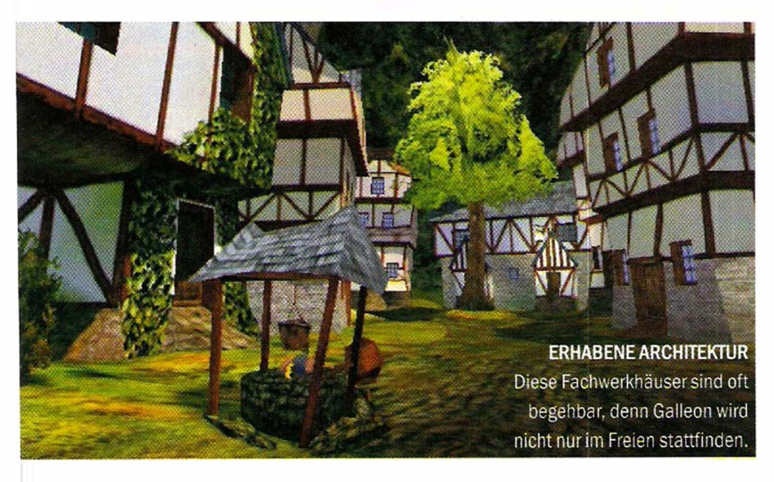
Galleon

ENTDECKERDRANG Unterirdische Gewässer sind obligatorisch für ein Abenteuer-Spiel im Piraten-Universum.

KOMPLIZIERTE MECHANIK Die Gefühle der Spielfiguren werden deutlich dargestellt, um die Geschichte zu vertiefen.

SEGEL SETZEN
Mit diesem Schiff bewegen Sie sich im Spiel von Insel zu Insel – ein Einsatz wird auf dem Schiff selbst stattfinden.

Wenn Ihnen Monkey Island zu harmlos war, dürfte Galleon genau Ihren Nerv treffen: Das Spiel nähert sich der Piraten-Thematik mit actionreichem Tempo.


ERHABENE ARCHITEKTUR Diese Fachwerkhäuser sind oft begehbar, denn Galleon wird nicht nur im Freien stattfinden.

Die Brücke stürzt ein. Normalerweise endet so das Bildschirmleben eines Helden, nicht so in **Galleon**. Heroe Rhama Sabrier, vom Spieler in der Verfolgerperspektive gesteuert, schafft es dagegen, leichtfüßig über die herabfallenden Brocken nach oben zu springen. Eine selbstablaufende Sequenz? Mitnichten: In **Galleon** steuern Sie diese Aktionen höchstselbst!

Da das Spiel von **Tomb Raider**-Erfinder Toby Gard stammt, sind Parallelen unabdingbar: Der Protagonist bewegt sich noch viel geschmeidiger über den Bildschirm als einst Lara Croft. Doch Rhama Sabriers Bewegungsrepertoire ließe die Archäologin vor Neid erblassen: Der Held springt, rennt, klettert, rutscht, schleicht, schwimmt und kämpft so elegant, dass die Animationen einen Großteil des Oho-Effekts ausmachen. Bei Gegnerkontakt – etwa mit schlecht gelaunten Piraten oder Skeletten – zücken Sie den Säbel, um den Widersacher mit hieb- und stichfesten Schlagkombinationen den Garaus zu machen. Mehr Zeit als solche Fechtduelle nimmt das Absuchen der abenteuerlichen Inseln ein. Dort stoßen Sie auf verwinkelte Höhlensysteme, tropische Dschungellandschaften oder alte Schiffswracks. Gelegentlich kombinieren Sie außerdem Gegenstände oder lösen diverse Schalter- und Schiebepuzzles, um voranzuschreiten. Die Steuerung ist ebenso simpel wie komplex, denn unser Held kann zum Beispiel überall klettern. Dadurch ist der Lösungsweg selten linear, sondern sehr vielschichtig.

ERSTEINDRUCK

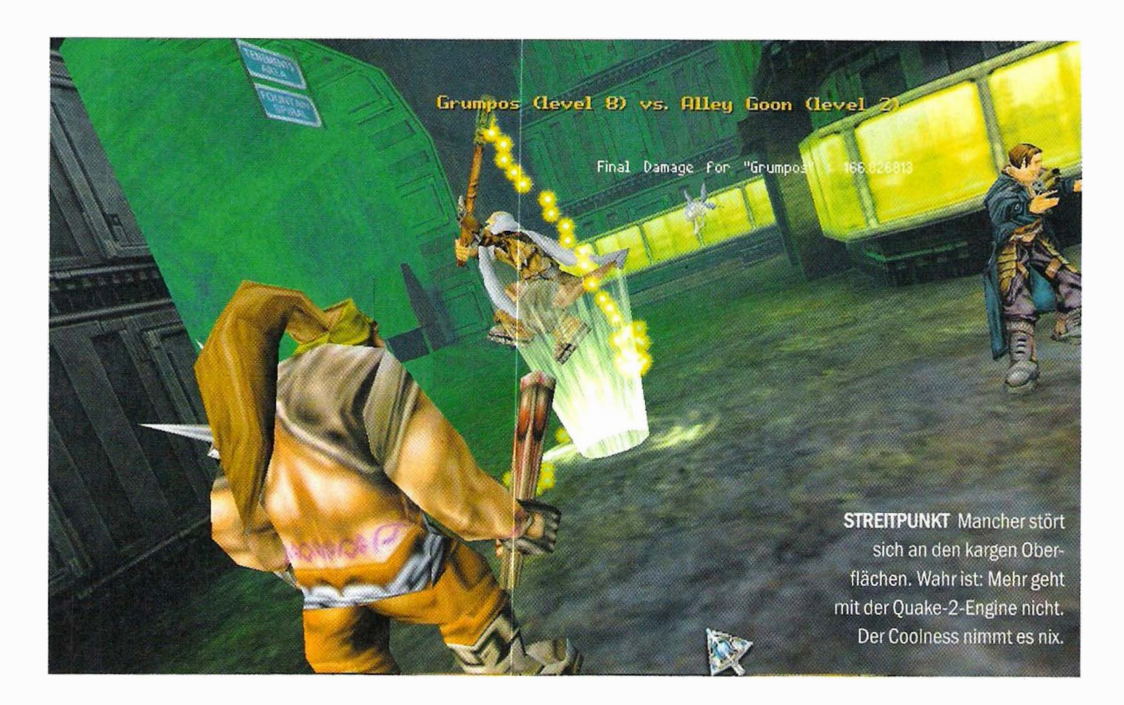
Grafisch ist Galleon ein Augenschmaus. Die originelle Spielmechanik scheint auch zu funktionieren, so dass uns wohl ein würdiger Nachfolger von Lara erwartet. THOMAS WEISS

Entwickler .... Confounding Factor
Termin .... Oktober 2001

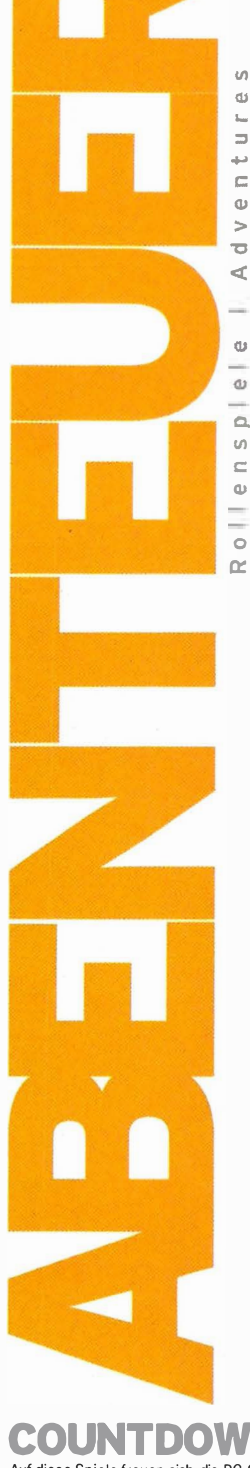
Anachronox

Ion Storms Rollenspiel im **Blade Runner**-Look ist beinahe fertig – während der E3 konnten wir das anhand einer Vorabversion in Ruhe feststellen. Die zeitlimitierten Rundenduelle, in der Art geklaut von **Final Fantasy**, sind fantastisch inszeniert: Zauber explodieren bildschirmfüllend, die Kämpfer springen, schlagen, schießen wie Tom Cruise in **Mission: Impossible 2** und die Kamera schwenkt und zoomt einen angenehm schwindelig. Auch steht der Handlungsbaum: Sly Boots, ein bankrotter Detektiv in einer kalten Weltraummetropole, rutscht in ein Räderwerk aus Verschwörungen. Zufälle bescheren ihm hilfreiche Partner wie einen alkoholkranken Superhelden, einen zynischen Roboter und eine störrische Liebhaberin. Gesteuert wird aus der dritten Person. Eine Figur lenken Sie direkt, der Rest rennt währenddessen automatisch hinterher. Dass getunte **Quake 2**-Technik die Grafik berechnet, ist angesichts blasser Texturen und polygonarmer Models inzwischen beim besten Willen nicht mehr zu leugnen – die Coolness der Kulissen wiegt das aber auf. Den Designern bleibt jetzt die übliche Beseitigung von Hektikfehlern im Programmcode, außerdem wollen sie die Balance der Gegnerstärken noch leicht ändern.

Entwickler .... Ion Storm
Erscheint .... Juni 2001



STREITPUNKT Mancher stört sich an den kargen Oberflächen. Wahr ist: Mehr geht mit der Quake-2-Engine nicht. Der Coolness nimmt es nix.





Road to India

Road to India wird ein Adventure nach **Myst**-Art, in dem Sie die Rolle eines Studenten im Erlebnisurlaub übernehmen. Seine Verlobte wurde gekidnappt. Um sie zu retten, muss er mystische wie technische Rätsel lösen. Atmosphäre entsteht durch Kulissen wie die Stadt Neu-Dheli oder das Taj Mahal.

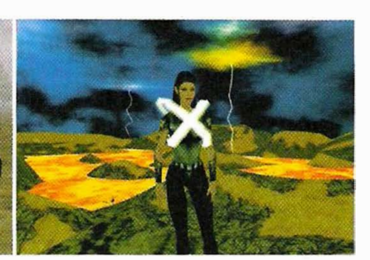
Microids | Juni 2001



Shadowbane

Shadowbane entführt Sie in eine fantastische Online-Welt voller Drachen und Dämonen, die optisch stark an Verants **Everquest** erinnert. Der feine Unterschied: Warmduscher kriegen wie Axel Schulz die Hucke voll, denn hauptsächlich wird's hier um Kämpfe bis aufs Blut unter den Spielern gehen.

Wolfpack Studios | August 2001



Anarchy Online

Freunde gepflegter Science-Fiction-Fights werden mit **Anarchy Online** voll auf ihre Kosten kommen: Das Spielprinzip gleicht dem erfolgreichen **Everquest** bis aufs letzte Bit, als Internet-Prügelknaben werden jedoch keine Trolle und Orks auf die Bildfläche getrieben, sondern fiese Außerirdische.

Funcom | Juli 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Diablo 2 Add-on** Action-Rollenspiel | Juli 2001
2. **Dungeon Siege** Rollenspiel | November 2001
3. **Baldur's Gate 2 Add-on** Rollenspiel | Juli 2001
4. **Anachronox** Rollenspiel | Juli 2001
5. **Myst 3: Exile** Adventure | Juni 2001
6. **Runaway** Adventure | Juni 2001
7. **Neocron** Online-Rollenspiel | Dezember 2001
8. **Pool of Radiance 2** Rollenspiel | Juli 2001
9. **Arcanum** Rollenspiel | September 2001
10. **Morrowind** Rollenspiel | Dezember 2001

Die Abenteuer-Highlights



ENDLOS Die Everquest-Welt wird ständig erweitert und mit neuen Online-Rollenspielen wie Dark Age of Camelot und Star Wars: Galaxies steht genügend Nachschub bereit.

Rollenspieler an die Macht:

Immer mehr Entwickler erlauben es den Fans ihrer Spiele, eigene Levels zu entwickeln und so die Lebensdauer der Titel gewaltig zu verlängern.

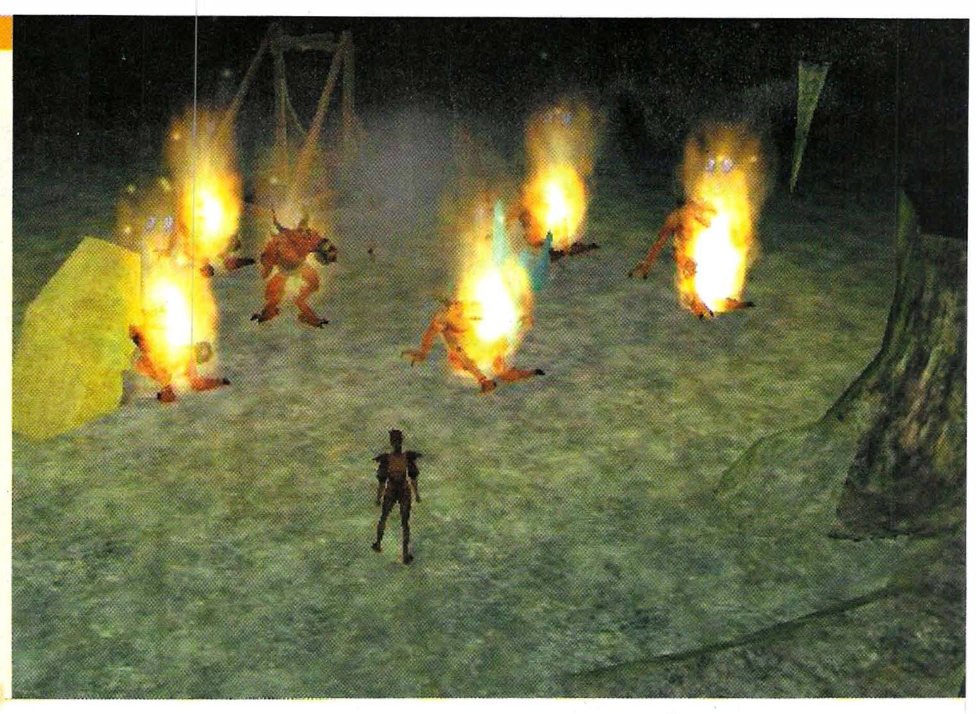
Die Richtung ist klar: Die Rollenspiele von morgen warten mit traumhafter 3D-Grafik auf, sind komplex, aber dennoch leicht zu beherrschen und lassen den Spieler vor allem immer mehr Freiheiten. **Dungeon Siege** und **Neverwinter Nights** sollen beide in der Verkaufsversion mit umfangreichen Editoren ausgestattet sein, mit denen findige Rollenspieler neue Welten für Gleichgesinnte erschaffen dürfen. Auch die Möglichkeit, gemeinsam mit anderen Spielern die Quests zu lösen, wird immer intensiver genutzt. **Diablo** und sein Nachfolger haben es vorgemacht und natürlich werden auch **Dungeon Siege** sowie **Neverwinter Nights** diese Option anbieten. Online-Rollenspiele schießen ebenfalls wie Pilze aus dem Boden: **Everquest** erhält munter Missions-Nachschub, das Ritter-Drama **Dark Age of Camelot** und die **Star Wars**-Hoffnung **Galaxies** sollen ebenfalls Tausende von Spielern in ihren Bann ziehen. Daneben setzt Lucas Arts gemeinsam mit den **Baldur's Gate**-Veteranen Bioware auf ein gigantisches Rollenspiel für Solo-Zocker mit dem verheißungsvollen Titel **Knights of the Old Republic**. Darin treten die Sith zu einem Rachefeldzug gegen die Jedi-Republik an, was mit einer neuen, von Bioware entwickelten 3D-Engine dargestellt werden soll. Spielerisch wurden uns große Ähnlichkeiten zu **Baldur's Gate** versprochen, natürlich angepasst an das **Star Wars**-Thema. Vor Mitte 2002 darf mit einem Erscheinen allerdings nicht gerechnet werden. Abschließend die schlechte Nachricht für Freunde gepflegter Grafik-Adventures: bis auf **Atlantis 3** (Cryo) und **Road to India** (Microids) erblickten keine weiteren Titel das Messelicht der E3. Das Gerücht um ein neues **Monkey Island**-Abenteuer von Lucas Arts bestätigte sich genauso wenig wie der von Fans herbeigesehnte Nachfolger zu **Grim Fandango**.

FLORIAN STANGL

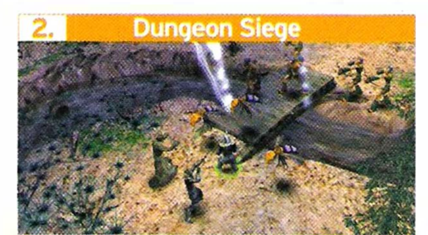
1. Neverwinter Nights

Allein die Optik von **Neverwinter Nights** versetzt ausgebuffte Redakteure in Verzückung. Bioware schenkt uns eine prächtige 3D-Fantasy-Welt, vom Fichtenbaum über meterhohe Wasserfälle bis zum Laubhaufen wurden sämtliche Objekte bis ins Detail nachgebaut. Licht- und Schattenspiele verwöhnen das Auge genauso wie grandiose Effekte der Zauber. Wer irgendwann auch nur ein **AD&D**-Spiel ausprobiert hat, darf nun die bekannten Sprüche in nie gesehener Brillanz bewundern, seien es nun magische Geschosse, Feuerbälle oder ein magischer Schild. Das Gameplay ist genauso überzeugend wie die Präsentation: Basierend auf der 3. Edition des **D&D**-Regelwerkes (mit den entsprechenden Rassen und Klassen) schicken Sie Ihren Charakter durch ein episches Abenteuer im Stile von **Baldur's Gate 2**, das für etwa 60 Stunden Spielspaß sorgen soll. Als Mehrspielermodi stehen unter anderem das kooperative Durchspielen der Kampagne, Siege the Castle, King of the Hill und Capture the Flag zur Auswahl. Zusammen mit dem Spiel wird der gleiche Editor ausgeliefert, mit dem auch die Designer arbeiten. Dank der einfachen Handhabung wird die Community ständig neue Karten und Abenteuer hervorbringen. Langzeitmotivation ist damit garantiert.

Entwickler: Bioware **Termin:** Dezember 2001



2. Dungeon Siege



Dungeon Siege begeistert durch intensives Gameplay, wunderschöne Grafik und durchdachte Charakter-Entwicklung. Ein verbessertes Interface garantiert Einsteigern wie Profis eine leichte Bedienbarkeit. Bis zur Veröffentlichung kümmern sich die Entwickler hauptsächlich um das Balancing von Monstern, Zaubern und Waffen.

Entwickler: Gas Powered **Termin:** November 2001

3. Morrowind



Nach der Präsentation von **Morrowind** sind wir davon überzeugt, dass ein modernes Rollenspiel durchaus die klassische First-Person-Ansicht verwenden kann. Mit einer komplexen Spielewelt und detaillierte Charakter-Entwicklung entspricht das Spiel sicher dem Geschmack erfahrener PC-Abenteurer. Kämpfe laufen in Echtzeit ab.

Entwickler: Bethesda **Termin:** Dezember 2001

4. Diablo 2 Add-on



So richtig erklären kann es irgendwie keiner, aber das Diablo-Spielprinzip macht auch im fünften Akt noch – oder besser wieder – jede Menge Spaß. Zwei zusätzliche Charakterklassen, eine höhere Auflösung und neue Gegenstände sind nur einige der vielen Neuerungen. Einen ausführlichen Spielbericht gibt's ab Seite 78.

Entwickler: Blizzard **Termin:** Juli 2001

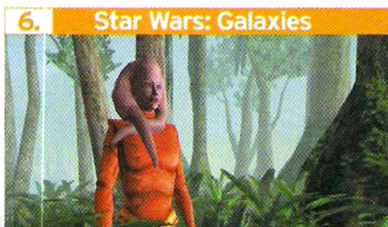
5. BG 2: Thron des Bhaal



Thron des Bhaal bildet im Sommer den würdigen Abschluss der Baldur's Gate-Saga. Neue Schauplätze, Zaubersprüche und Monster warten auf Ihre Heldentruppe, ehe Sie sich in der finalen Schlacht bewähren müssen. Besonderer Clou: Zu Beginn des Add-ons dürfen Sie frei bestimmen, welche Nebenfiguren Sie auf der Reise begleiten.

Entwickler: Bioware **Termin:** Juli 2001

6. Star Wars: Galaxies



Ein Traum wird wahr: Das im Star Wars-Universum angesiedelte Online-Rollenspiel bietet die Möglichkeit, sich als Mon Calamari, Mensch oder gar Wookiee in verschiedenen Berufen wie Händler, Schmuggler und Söldner auszutoben. Obwohl das Spiel noch nicht einmal auf dem Markt ist, wurde auf der E3 ein erstes Add-on angekündigt.

Entwickler: Verant **Termin:** März 2002

7. Freedom Force



Helden gegen Bösewichter! Der uralte Konflikt macht besonders viel Spaß, wenn die Streithähne über Superkräfte verfügen und etwa mit Autos schmeißen oder aus dem Handgelenk Feuerbälle werfen. Dass die Helden dabei Erfahrungspunkte sammeln, mit denen Sie sie nach Wunsch formen können, macht **Freedom Force** nur noch besser.

Entwickler: Irrational Games **Termin:** Dezember 2001

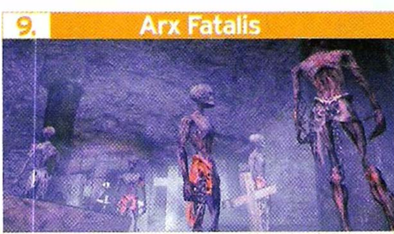
8. Pool of Radiance 2



Der Nachfolger dieser Rollenspiel-Legende lässt weiterhin auf sich warten. Immerhin macht das Rollenspiel einen sehr soliden Eindruck, rangiert grafisch aber inzwischen um einiges hinter Neverwinter Nights und Dungeon Siege. Da die rollenspieltypischen, inneren Werte stimmen, rechnen wir dennoch mit einem Hit.

Entwickler: SSI **Termin:** Dezember 2001

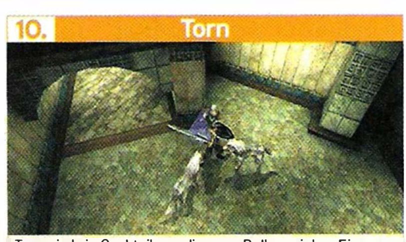
9. Arx Fatalis



Laut Entwickler soll das Rollenspiel Arx Fatalis eine Mischung aus Ultima Underworld und Dark Project werden. Große Pläne, doch nach der Vorführung sind wir optimistisch: Spielmechanik und Leveldesign machen einen guten Eindruck; Monster-Vielfalt, Zaubersprüche und Interaktions-Möglichkeiten sorgen für Abwechslung.

Entwickler: Fishtank **Termin:** Dezember 2001

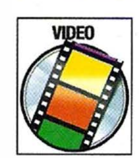
10. Torn



Torn wird ein Cocktail aus diversen Rollenspielen: Ein vom Schicksal schwer geschlagener Held à la Planescape Torment, das Charaktersystem von Fallout und die actionreichen-Kämpfe Marke Icewind Dale. Mit Torn wagt sich Black Isle erstmals an eine 3D-Umgebung und setzt das Spiel mit der neuen Lithtech-Engine um.

Entwickler: Black Isle **Termin:** Dezember 2001







Diablo 2: Lord of Destruction

Konnte sich Baal in Diablo 2 noch Ihrem exorzistischen Feldzug entziehen, gibt es nun **ein Wiedersehen mit dem verbliebenen Teufel** im fünften Akt. Wir haben das offizielle Add-on bereits für Sie gespielt.

Man soll eben unerledigte Arbeit nicht zu lange liegen lassen, sonst gibt es Probleme. Ihr Problem heißt Baal, ist von Beruf Teufel und hat sich nach seiner Flucht mit neuen Monstern in der nordischen Heimatwelt der Barbaren verschanzt. Deshalb schicken Sie sich im fünften Akt an, den Bösewicht ein für alle Mal in die Hölle zurückzubefördern. Ob Sie mit einem Ihrer vorhandenen Charaktere in den Kampf ziehen oder die Neulinge (Assassine und Druide) für diese Aufgabe erwählen, bleibt Ihnen überlassen. Es besteht sogar die Möglichkeit, Ihren vorhandenen Charakter in einen gleichwertigen Druiden oder eine Assassine umzuwandeln. Wir haben beide ausführlich angespielt und sind von beiden begeistert. Die Assassine ist eine Nahkampf-Maschine und beherrscht die drei Entwicklungsrichtungen Fallen, Schattendisziplinen

AUFGEMISCHT Wenn der Druide mit seinem Anhang auf eine Feindhorde trifft, geht es rund. Während Sie selbst die stärksten Monster ausschalten, erledigen Ihre Freunde den Rest.

(dazu gehört etwa das Beschwören eines kämpfenden Ebenbildes) und Kampfkunst. Letztgenannte ist besonders cool: Im Stil von Bruce Lee schlägt und kickt die Dame elegant um sich, lediglich die obligatorischen Kampfschreie nerven mit der Zeit.

Der Druide stellt mit seiner Fähigkeitenpalette den wohl abwechslungsreichsten aller Charaktere dar. Neben der Verwandlung in Werwölfe und Bären beherrscht der Naturbursche auch die Beschwörung von botanischen Alliierten; beispielsweise vergiften Wurzeln aus dem Erdreich Ihre Feinde oder geben dem Helden Teile der Lebensenergie zurück. Zu guter Letzt stehen dem Druiden Elementarkräfte wie Feuer und Sturm zur Seite. Die Fähigkeiten der vorhandenen Charakterklassen wurden übrigens zum Teil ebenfalls modifiziert, finale Aussagen zu den Änderungen werden erst nach dem Betatest möglich sein. In erster Linie sollen aber all die Skills attraktiver gemacht werden, die von den Spielern bisher nicht genutzt wurden.

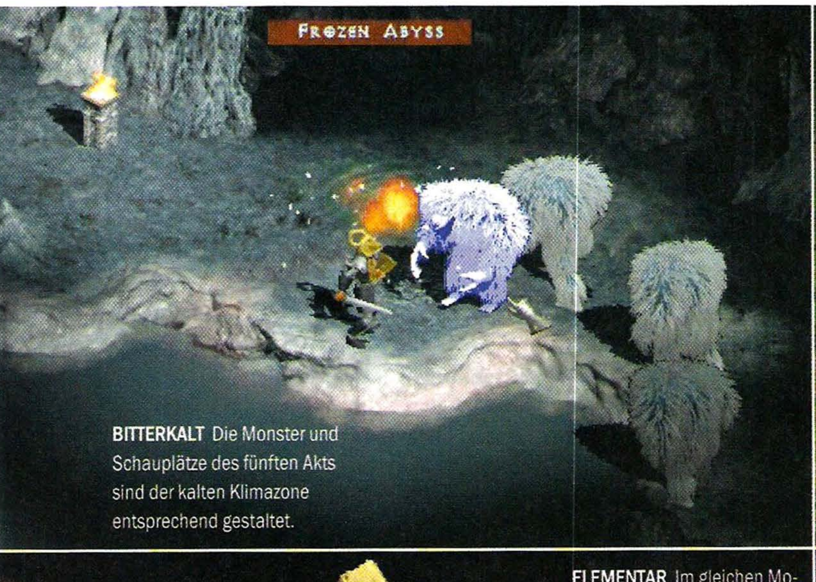
Lord of Destruction bietet weit mehr als die neuen Kämpfer; neue und angepasste Features verbessern das Gameplay des gesamten Spiels. Zunächst erhöhten die Entwickler die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte. Das bedeutet zunächst einmal weniger pixelige Schauplätze; Helden und Monster, Zaubersprüche und Lichteffekte wirken eindrucksvoller. Fast wichtiger ist aber der vergrößerte Bildausschnitt und damit die weit bessere Übersicht. Auf anstürmende Gegnerhorden können Sie nun viel eher reagieren. Die Palette der Gegenstände wurde zudem erheblich erweitert. Zu den zahlreichen neuen Waffen, Rüstungen, Helmen und Zubehörteilen gehört mehr spezielles Equipment für jede der sieben Klassen. Für die Assassine sind das in erster Linie Klauenwaffen, mit denen sie energisch auf die Gegner eindrischt. Druiden setzen sich Tierköpfe statt Helmen auf den Kopf und dürfen damit beispielsweise einen zusätzlichen Wolf herbeizaubern. Durch Sockeln werden auch Rüstungen spürbar verbessert: Neben Edelsteinen sorgen Runen und Juwelen für wirkungsvollere Boni, als wichtigste seien hier erhöhte Charakterwerte genannt.

Waffen und Gegenstände variieren mit noch mehr verschiedenen magischen Eigenschaften. Beim Spielen fiel uns unter anderem die Verbesserung auf, nach einer prozentualen Wahrscheinlichkeit einen Zauberspruch zu aktivieren. So fanden wir Handschuhe, die regelmäßig eine Frost-Nova von sich gaben und somit Kämpfe erheblich erleichterten. Sämtliche diesbezüglichen Verbesserungen helfen aber nicht nur, das knüppelharte Add-on zu lösen, sondern sind für sämtliche Akte verfügbar. Damit steigt natürlich die Motivation, das epische Abenteuer nochmals ganz von vorne zu beginnen. Wir freuen uns jedenfalls zusammen mit den vielen Fans darauf und werden **Lord of Destruction** in der nächsten Ausgabe ausführlich testen.

ERSTEINDRUCK

Ich glaub, ich werde rückfällig! Dank durchdachter Änderungen ein Pflichtkauf für alle ***Diablo*** *2-Fans; Druide und Assassine motivieren zum erneuten Durchzocken!* GEORG VALTIN

Entwickler .... Blizzard
Termin .... 1. Juli 2001



BITTERKALT Die Monster und Schauplätze des fünften Akts sind der kalten Klimazone entsprechend gestaltet.



DYNAMISCHES DUO Die Kombination Druide und Assassine erwies sich im Zusammenspiel als sehr wirksam.



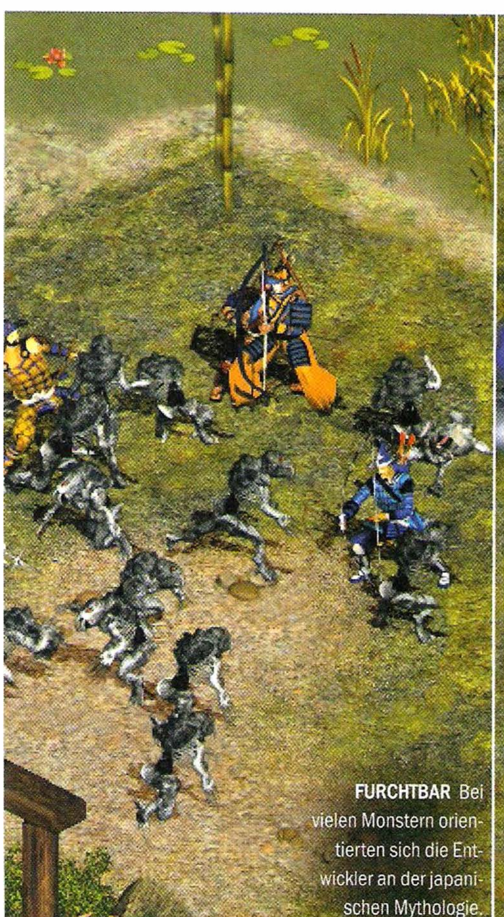
ELEMENTAR Im gleichen Moment entlädt die Assassine Feuerschlag und Eisnova – Pech für die Skelette.



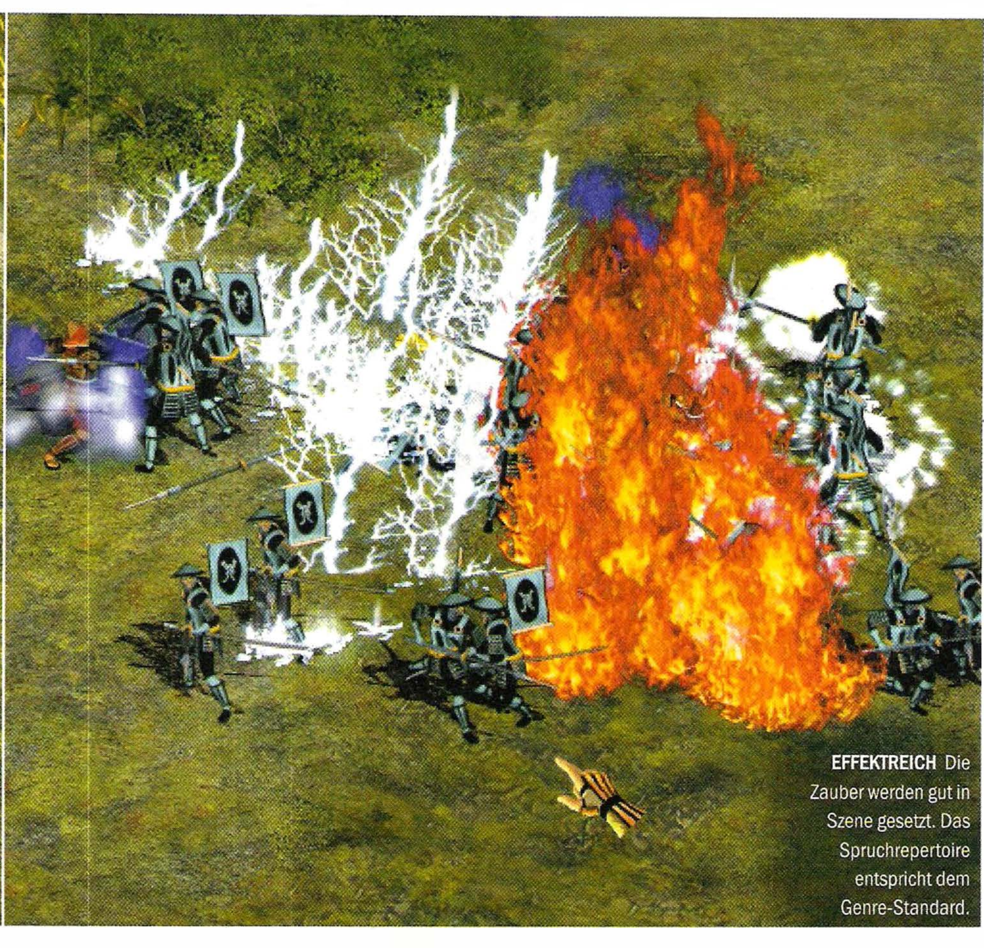


LEBENSWICHTIG Ihre angeheuerten Begleiter können Sie nun mit Rüstungen und Waffen aufmotzen. Dadurch überleben Sie oft den ganzen Akt.

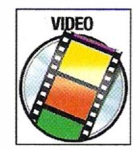
Throne of Darkness



FURCHTBAR Bei vielen Monstern orientierten sich die Entwickler an der japanischen Mythologie.



EFFEKTREICH Die Zauber werden gut in Szene gesetzt. Das Spruchrepertoire entspricht dem Genre-Standard.



Die Welt der fernöstlichen Mythologie bildet den Rahmen für das **party-basierte Action-Rollenspiel im Diablo-Format.**

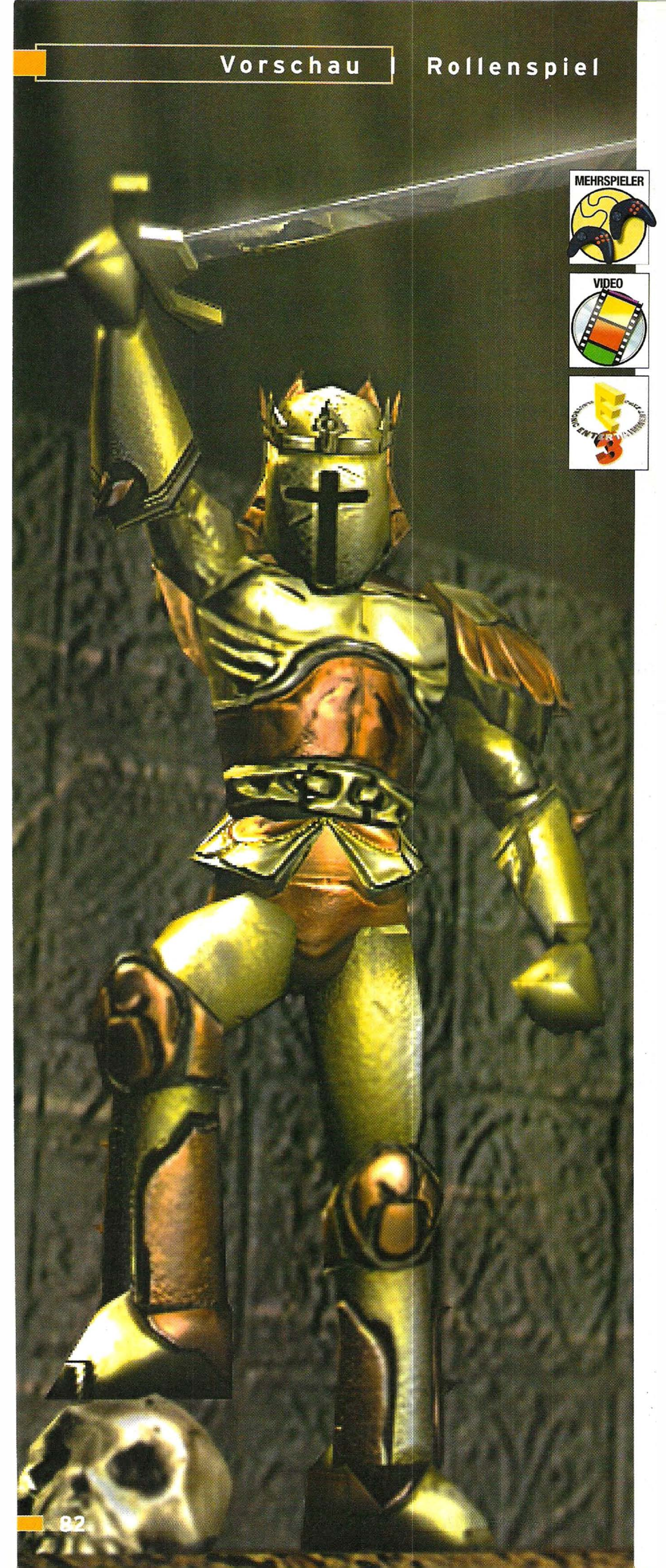
VERTRAUT Das Gameplay erinnert frappierend an Diablo. Kein Wunder, stammen die Designer doch aus dem ehemaligen Blizzard-Team.

Stellen Sie sich vor, Diablo hätte Japan zur Zeit des Feudalismus heimgesucht – und schon sind Sie mittendrin in **Throne of Darkness**. Kein Wunder, stehen doch mit Ben Haas und Isaac Gardner zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter hinter dem Action-Rollenspiel. Statt allein gegen den bösen Obermotz und seine Heerscharen anzutreten, stellen Sie nach eigenem Gutdünken eine vierköpfige Gruppe aus sieben verschiedenen Charakteren zusammen und verkloppen Monster, sammeln Gegenstände und Erfahrungspunkte. Die Figuren basieren wie die Story und viele der Monster auf der japanischen Mythologie, so dass Sie fernöstliche Magier, Bogenschützen und Schwertkämpfer in die Echtzeit-Kämpfe schicken. Natürlich steuern Sie immer nur eine Figur Ihrer Wahl direkt, die Mitstreiter agieren entsprechend der gewählten Formation und der zugewiesenen Verhaltensweise (offensiv, neutral, defensiv). Außerdem bestimmen Sie, welche Waffen und Zauber Ihre Begleiter einsetzen. Die 40 Sprüche sind den vier klassischen Elementen zugeteilt und können durch die Vergabe von Fähigkeiten gesteigert werden. Feuersalven, Eisbälle und Kettenblitze richten so mehr Schaden an, Heilzauber geben mehr Trefferpunkte zurück. Neben der endgültigen Vernichtung des Bösen steht das genretypische Lösen diverser Nebenquests auf dem Programm, für jeden Charakter gibt es darüber hinaus einen speziellen Auftrag. Bei erfolgreicher Erfüllung winkt eine wertvolle Belohnung in Form von Gold oder eines einzigartigen Gegenstandes.

ERSTEINDRUCK

Action-Rollenspieler sollten sich den Titel unbedingt vormerken. Das Gameplay überzeugt; grafisch aber bis auf die schönen Spezialeffekte nicht mehr zeitgemäß. GEORG VALTIN

Entwickler .... Click Games
Termin .... September 2001



Neverwinter Nights

Auf ins Abenteuer: Vom **grafisch und spielerisch überzeugenden** Neverwinter Nights werden Einzelkämpfer und Mehrspieler-Fans gleichermaßen angesprochen.

Die E3-Präsentation von **Neverwinter Nights** verlief recht ungewöhnlich, denn zunächst zeigten die Entwickler den Editor, mit dem das Abenteuer erstellt wird. „Wir bauen uns mal schnell eine Map, in der wir uns dann austoben", klärte Producer Trent Oster die verdutzten Redakteure auf. Man wolle zeigen, dass jeder, der Word bedienen kann, auch ihren Editor beherrscht. Das können wir bestätigen – nicht einmal zehn Minuten brauchte sein Kollege, um eine Karte zu bauen. Die Funktionsweise ist simpel: Per Mausklick bestimmen Sie das gewünschte Grafikset, legen Gänge und Räume an, wählen Texturen aus und platzieren Monster und Gegenstände. Der Clou: Waffen, Helme und Ringe lassen sich in Aussehen und Eigenschaften vielfältig verändern. Allein für Rüstungen gibt es drei Millionen verschiedene Kombinationen. Monstern und Nebenfiguren dürfen Sie mit einer einfachen Skriptsprache das Verhalten vorgeben und Gespräche führen lassen.

Das Ergebnis des Levelbaus konnte sich sehen lassen: Der Charakter stapfte durch einen düsteren Gang, das Fackellicht und die eindrucksvollen Schatteneffekte sorgten für Stimmung. Überhaupt sieht **Neverwinter Nights** fantastisch aus und streitet wohl mit **Dungeon Siege** um die Krone im Abenteuergenre. Aufgrund der häufigen Ausflüge in Dungeons sind Kämpfe ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Entsprechend aufwendig setzt Bioware die Duelle in Szene. Für diverse Angriffs- und Verteidigungsaktionen wurden realistische Animationen erstellt, so dass sich Charaktere und Monster geschmeidig bewegen und die Gefechte viel Abwechslung bieten. Selbst die Art der Ausrüstung wurde berücksichtigt. Hiebe und Stiche prasseln von Schwertträgern auf die Widersacher ein, während mit Äxten gehackt und mit Keulen einfach draufge-



GUTE AURA Schutzzauber sind an einer Aura um die Füße der Charaktere erkennbar.

GESPRÄCHIG Die Verständigung zwischen den Spielern erfolgt per Chat, am unteren Bildschirmrand befindet sich das Interface für den Schnellzugriff auf zwölf Gegenstände.

hauen wird. In der Defensive blockt man Angriffe mit Schwert oder Schild. Wie gut die Charaktere das beherrschen, hängt von ihren Fähigkeitsstufen bei den benutzten Waffen und Attributen wie Stärke und Geschicklichkeit ab.

Die Alternative zum Draufhauen bietet traditionell das Einsetzen vielseitiger Hokuspokus-Formeln. Dank GeForce3-Unterstützung haben vor allem die Zaubereien Augenschmaus-Qualitäten: Wer **Baldur's Gate 2** und **Icewind Dale** kennt, wird sich freuen, bekannte Sprüche mit tollen 3D-Effekten zu sehen. Flächendeckende Zauber wie Eisregen, Kettenblitz oder Meteoritenhagel wirken besonders eindrucksvoll, aber auch das einfache magische Geschoss oder eine Kugel der Unverwundbarkeit können sich sehen lassen.

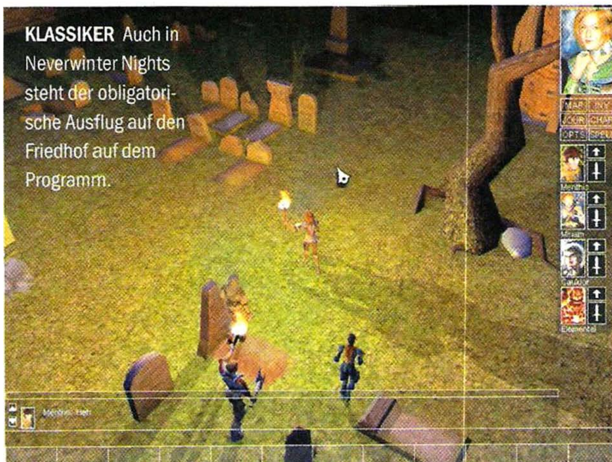
Dass die dritte Edition des **D&D**-Regelwerkes den Rahmen für Attribute, Erfahrungspunkte, Charakterklassen und Rassen bildet, ist wissenswert, fällt aber im Spiel kaum auf. Bei der Erschaffung Ihres Alter Ego dürfen Sie aus sieben Rassen und elf Charakterklassen auswählen. Statt Ihre Statistiken zufällig per Würfel zu generieren, verteilen Sie eine bestimmte Menge an Punkten auf die gewünschten Fähigkeiten. Die Einzelspielerkampagne ist in vier Kapitel aufgeteilt und kann auch im kooperativen Modus absolviert werden. Sie starten in der Stadt Neverwinter, wo – Problem Nummer 1 – eine Seuche die Einwohner auszurotten droht. Zweites Problem: Eine Karawane mit Zutaten für ein Heilmittel wurde überfallen. Da Ihr Charakter noch nicht von der Seuche befallen ist, ziehen Sie aus, um an der nördlichen Schwertküste ein Heilmittel aufzutreiben. Dieses Abenteuer wird Sie etwa 60 Spielstunden unterhalten. Dank des modularen Aufbaus lässt sich das Spiel allerdings immer wieder um neue Quests erweitern.

Mit dem Solo-Charakter dürfen Sie sich dann in Mehrspielerpartien stürzen, wobei pro Server (allesamt kostenlos) 64 Spieler gleichzeitig zocken können. Als Spielmodi werden unter anderem Siege the Castle, Capture the Flag und King of the Hill angeboten. Außerdem gibt es auf jedem Server eine Taverne, wo man mit den anderen Abenteuern plaudern, handeln und virtuell einen heben kann. Für Pen&Paper-Spieler dürfte der Dungeon-Master-Modus interessant sein: In der Rolle des Spielführers steuern Sie das Geschehen, fügen neue Monster und Gegenstände ein und kontrollieren das Verhalten von Nebenfiguren.

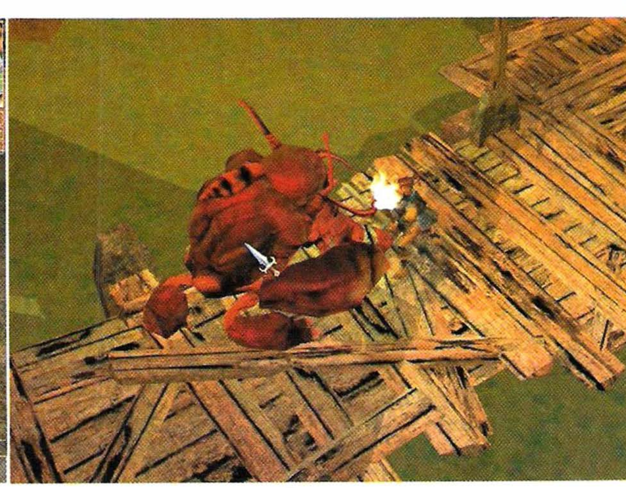
ERSTEINDRUCK

Ich bin schwer beeindruckt, was die Jungs von Bioware da Geniales in der Mache haben. Wer auch nur annähernd etwas mit Rollenspielen am Hut hat, wird an ***Neverwinter Nights*** *nicht vorbeikommen. Ich kann es jedenfalls kaum erwarten!* GEORG VALTIN

Entwickler .... Bioware
Termin .... Dezember 2001



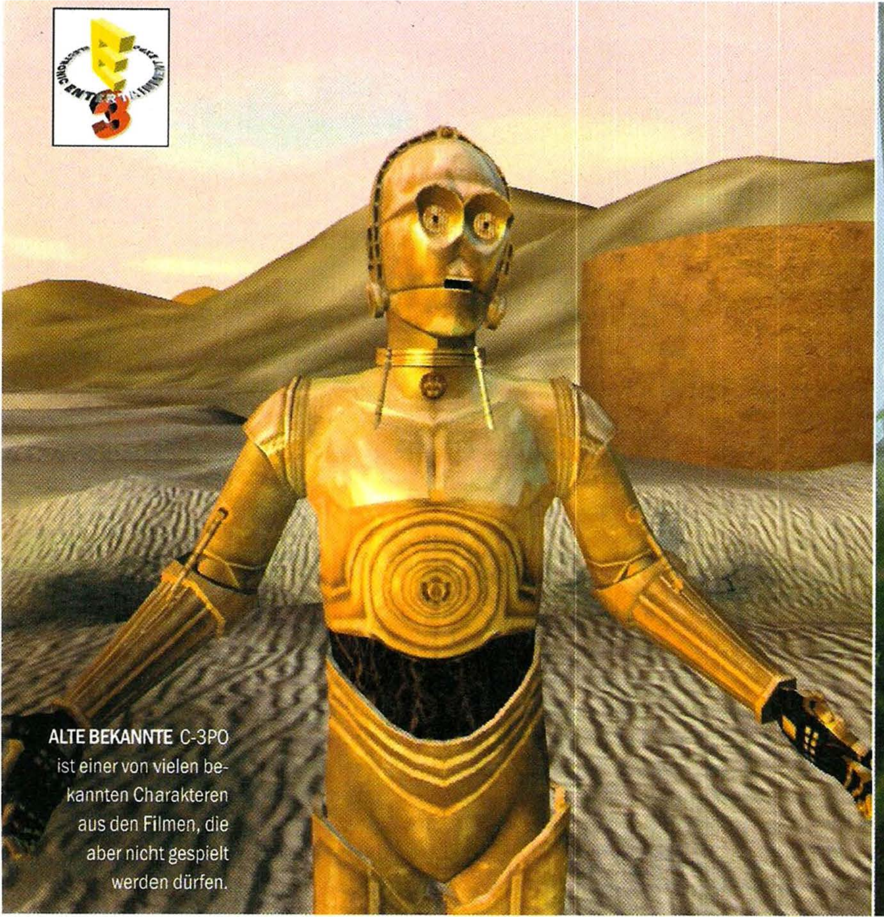
KLASSIKER Auch in Neverwinter Nights steht der obligatorische Ausflug auf den Friedhof auf dem Programm.



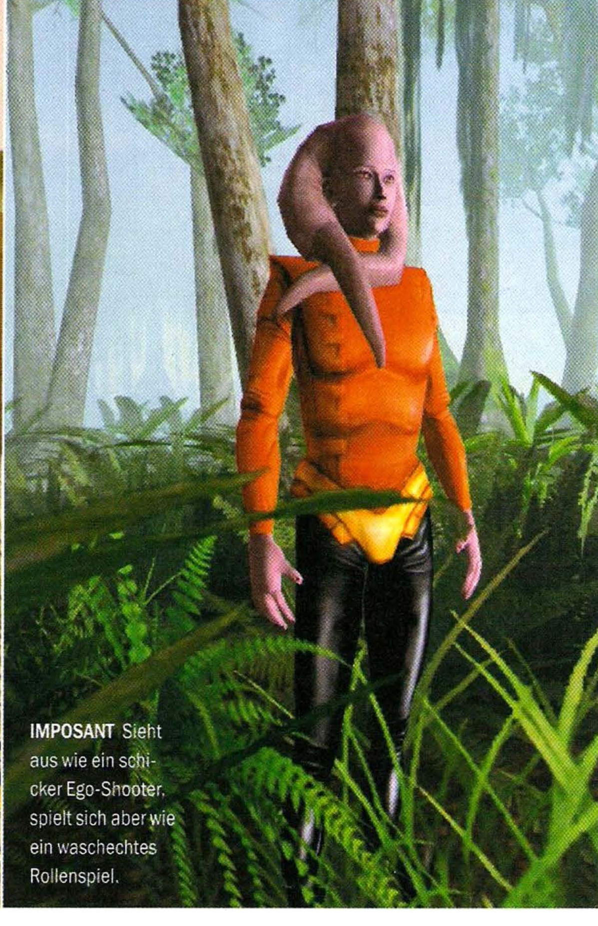
RIESENWEH Viele Gegner sind größer als die Spielfiguren und entsprechend gefährlich.

ONLINE-SPIEL

Star Wars Galaxies

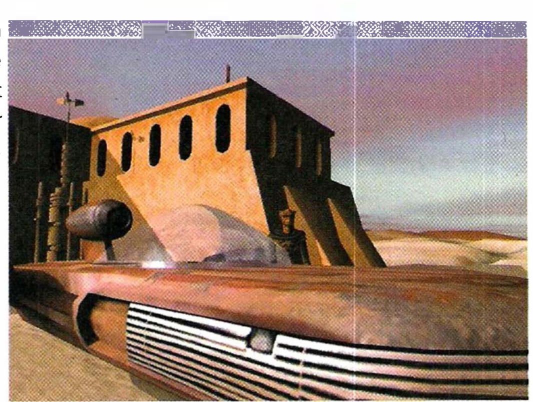


ALTE BEKANNTE C-3PO ist einer von vielen bekannten Charakteren aus den Filmen, die aber nicht gespielt werden dürfen.



IMPOSANT Sieht aus wie ein schicker Ego-Shooter, spielt sich aber wie ein waschechtes Rollenspiel.

Jedis, Wookiees, Kopfgeldjäger: Freut euch auf eine **bildhübsche Online-Welt** mit allerlei Gefahren, Herausforderungen und Chancen.



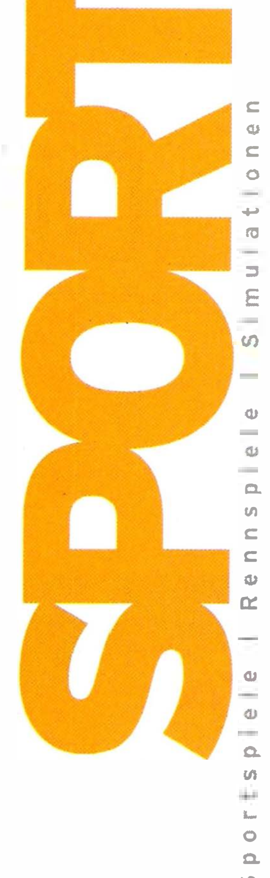
BEQUEM Wie in den Filmen können Sie größere Strecken mit dem Landspeeder zurücklegen.

Das Universum von **Star Wars** wird endlich in ein Online-Rollenspiel umgesetzt. Ähnlich wie in **Everquest** schlagen Sie sich zuerst als schwächlicher Mensch, geschickter Mon Calamari oder kräftiger Wookiee durch, bevor Sie im Lauf der Zeit Ihre Waffen, Ausrüstungen und Fähigkeiten so entwickeln, dass selbst Luke Skywalker und Han Solo staunen würden. Apropos: **Star Wars Galaxis** spielt zeitlich nach der Zerstörung des ersten Todessterns; die bekannten Figuren der Filme werden zwar auftauchen, aber nicht spielbar sein. Zu den erlernbaren Fähigkeiten gehört der Umgang mit Waffen, Jedi-Tricks oder das Reparieren von Raumschiffen – es gibt somit keine festen Charakterklassen. Wer will und genügend Zeit (und Geld) investiert, kann also ein smarter Tausendsassa wie Han Solo werden. Wie viel Bares Sie monatlich für das Spiel abdrücken müssen, steht noch nicht fest. Weniger als die zehn Dollar für **Everquest** werden Sony und LucasArts wohl nicht verlangen. Dafür wollen die Hersteller, die den Titel gemeinsam entwickeln, aber auch jede Menge Abwechslung bieten. Daher wird es Spielern auch nicht möglich sein, als Sturmtruppler über Tatooine zu marschieren, da diese Charaktere auch in den Filmen nur namen- und gesichtslose Statisten waren. Vielmehr soll jeder Spieler mit den bekannten sowie einigen neuen Rassen fantasievolle Figuren entwickeln, natürlich immer im Rahmen der von George Lucas vorgegebenen Regeln.

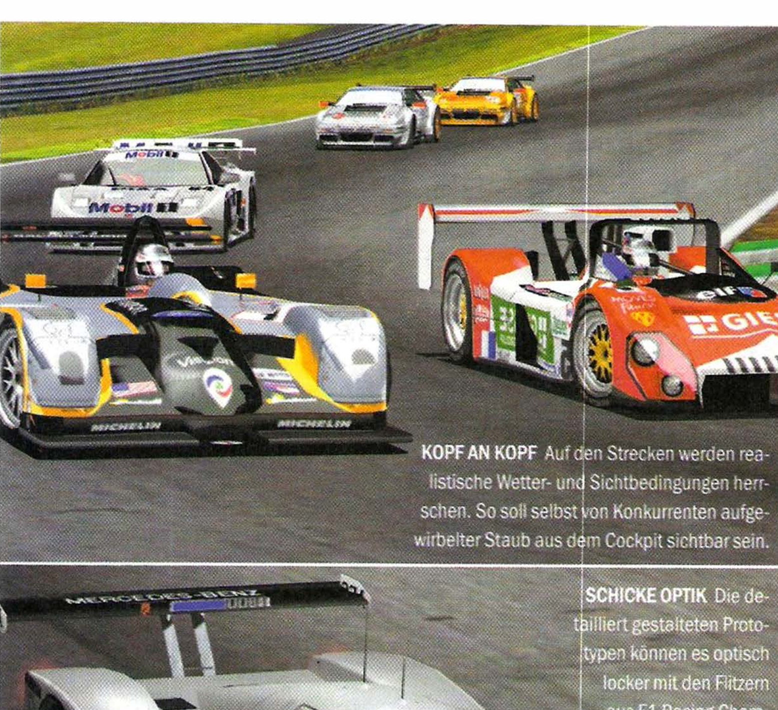
ERSTEINDRUCK

*Bei der Kapuze des Imperators, ich buche schon mal ein halbes Jahr Urlaub für 2002. Mit der **Everquest**-Erfahrung der Programmierer und den coolen **Star Wars**-Figuren kann wohl nichts mehr schief gehen!* FLORIAN STANGL

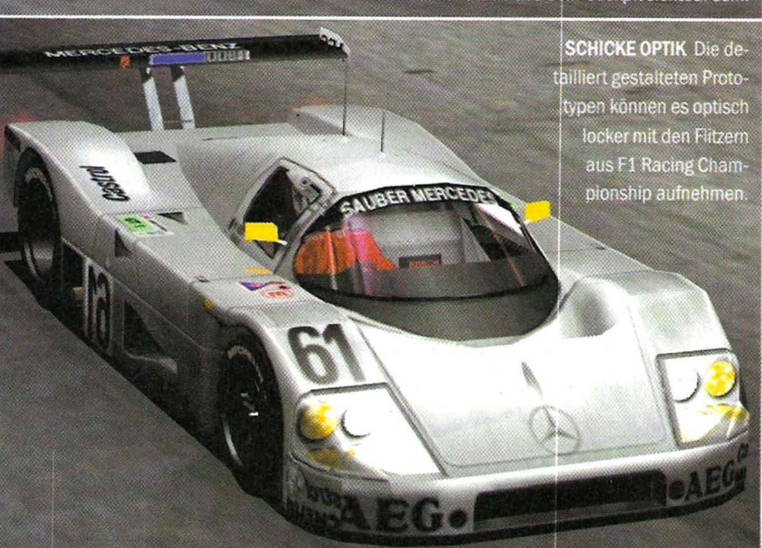
Entwickler .... Verant
Termin .... März 2002



World Sports Cars



KOPF AN KOPF Auf den Strecken werden realistische Wetter- und Sichtbedingungen herrschen. So soll selbst von Konkurrenten aufgewirbelter Staub aus dem Cockpit sichtbar sein.



SCHICKE OPTIK Die detailliert gestalteten Prototypen können es optisch locker mit den Flitzern aus F1 Racing Championship aufnehmen.

Der heiß ersehnte Rennspielkracher aus dem Hause Empire nimmt Gestalt an und beeindruckt bereits jetzt mit unglaublich detaillierten Rennwagen und Strecken. Neben den namensgebenden Prototypen und seriennahen Flitzern werden **World Sports Cars**-Fahrer mit einer Fülle historischer und moderner Rennwagen auf die Piste gehen können. Die Schauplätze der Rennen sollen ebenso detailgetreu umgesetzt werden wie die Wagen selbst und mit Klassikern wie Le Mans oder Monza stehen die schönsten und bekanntesten Motodrome der Welt auf dem Dienstplan des virtuellen Piloten.

Neben der aufwendigen Optik soll die Fahrphysik allerdings nicht zu kurz kommen. Jeder Renner wird über realistische Aufhängungen verfügen, die im Falle eines Crashs in mehreren Stufen beschädigt werden. Solche Blessuren können von der eigenen Boxencrew repariert werden, die auch bei Reifenwechseln oder Tankstopps zum Einsatz kommt. Beim Design der Strecken standen den Entwicklern übrigens echte GT-Rennfahrer zur Seite, die die Authentizität jeder einzelnen Kurve im Spiel persönlich überprüft haben.

Entwickler .... Empire Interactive
Erscheint .... Dezember 2001



MS Flight Sim. 2002

Die erfolgreichste Computerspiele-Serie aller Zeiten geht in die nächste Runde. Anspruchsvolle Hobbypiloten freuen sich auf neue Flugzeuge wie die riesige Boeing 747-400 oder die einmotorige Cessna Caravan und interaktive Luftraumüberwachung mit computergesteuerten Fluglotsen.

Microsoft | Oktober 2001



Salt Lake City 2002

Die Macher von **Sydney 2000** haben die Jahreszeit gewechselt und bringen mit **Salt Lake City 2002** das Spiel zur kommenden Winterolympiade. Die sechs Disziplinen enthalten neben klassischen Wintersportarten wie Ski Alpin auch exotischere Veranstaltungen wie den Snowboard-Slalom oder Freestyle.

Attention to Detail | November 2001



4x4 Evolution 2

Im Nachfolger des Offroad-Krachers treten Sie erneut in Geländewagen zu schnellen Rennen und Meisterschaften an. Als besonderes Bonbon wird das Spiel missionsbasierte Wettbewerbe enthalten, in denen Sie Städte im Dschungel erkunden oder abgestürzte Flugzeuge finden müssen.

Terminal Reality | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Sim. | Dezember 2001
2. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | Sept. 2001
3. **MS Flight Simulator 2002** – Flugsimulation | Oktober 2001
4. **MS Train Simulator** – Zugsimulation | Juni 2001
5. **World Sports Cars** – Rennspiel | Dezember 2001
6. **Paris Dakar Rally** – Rennspiel | Juli 2001
7. **Werner Asphaltbrenner** – Rennspiel | Dezember 2001
8. **King of the Road** – LKW-Rennspiel | Juni 2001
9. **Lotus Challenge** – Rennspiel | September 2001
10. **Historic Rally Trophy** – Rennspiel | November 2001

Die Sport-Highlights



SPORTLICH
Electronic Arts präsentierte für den PC nur NHL 2002 spielbar, ansonsten: viele Konsolentitel, von denen vorerst keine umgesetzt werden.

Es tut sich was im Genre: Die Funsportarten Snowboarden, BMX-Radeln oder Skateboarden sind herstellerübergreifend auf dem Vormarsch.

Bei Activision gab es eine schicke Sauerstoff-Tankstelle und Auftritte von Superskater Tony Hawk zu bestaunen. Wer sich dagegen mehr für die Spiele interessierte, konnte das neue, O2 genannte Sportlabel von Activsion samt dazugehöriger Titel bewundern. Zwar wurden nur die Konsolenversionen gezeigt, doch sollen **Matt Hoffman's Pro BMX**, **Tony Hawk's Pro Skater 3**, **Kelly Slater's Pro Surfer** und **Shawn Palmer's Pro Snowboarder** ab Ende des Jahres auch für den PC erscheinen. Sportriese EA Sports präsentierte stolz die neueste Errungenschaft von **FIFA 2002**: Endlich dürfen Pässe in den freien Raum gespielt werden. Dadurch soll das neue **FIFA** sich deutlich anders und realistischer anfühlen als seine Vorgänger, dafür wird weniger an der Optik gefeilt. Ach ja, und wegen unserer jahrelangen Kritik in den Tests darf endlich die Steuerung nach Belieben konfiguriert werden. **NHL 2002** konnten wir kurz anspielen, doch selbst Profis offenbarten sich nicht gerade viele Veränderungen im spielerischen Bereich. Ob die grafischen Makulaturen mit zusätzlichen Zuschaueranimationen wieder eine 90er-Wertung rechtfertigen können, bleibt abzuwarten. Bei den Rennspielen dürfen wir uns auf Ubi Softs **F1 Racing Championship 2** mit verbesserter KI freuen, wogegen Electronic Arts bei **F1 2001** mit aktuelleren Saisondaten glänzen will. Weitere interessante Rennspiele: **World's Scariest Police Chases**, das wir bereits im vergangenen Jahr vorstellten, sowie **Supercar Street Challenge**. Letzteres verspricht mit der Möglichkeit, Prototypen zu entwickeln und zu fahren, reizvolle Neuerungen. So soll zum Beispiel ein verändertes Spoilerdesign das Fahrverhalten spürbar beeinflussen.

FLORIAN STANGL

1. Motor City Online

Auf den ersten Blick sieht es aus wie eine Website, beim genaueren Hinsehen verbirgt sich hinter dem Interface der **Need for Speed**-Ableger **Motor City Online.** Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich dabei um ein reines Online-Angebot, das neben dem eigentlichen Spiel mit umfangreichen Features um eine große Community buhlt. Neben einem E-Mail und Chatsystem dürfen Sie Autos ver- und ersteigern, fünf Radiostationen lauschen und Clubs gründen. Darüber hinaus werden regelmäßig offizielle Wettkämpfe ausgetragen, für die Electronic Arts die Preise stiftet. Als Fahrzeuge stehen über 50 legendäre Modelle der amerikanischen Autoindustrie zur Verfügung, vom 1932er Deuce Coup bis zum 1973er Firebird. Ihren Boliden dürfen Sie bis ins kleinste Detail tunen und mit einer Lackierung Ihrer Wahl eine individuelle Note geben. Als Spielmodi stehen Straßenrennen, Rundenfahrten, Drag Racing und Zeitfahren zur Auswahl.
Je nach Platzierung erhalten Sie virtuelle Preisgelder für neue Wagen, Reparaturen oder Tuning-Teile. Damit das Spiel für Vielfahrer nicht nach kurzer Zeit schon eintönig wird, bietet EA.com nach der Veröffentlichung neue Strecken, Boliden und Spielmodi zum Download an.

Entwickler: EA.com **Termin:** November 2001



2. Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk begeisterte die Menge persönlich mit atemberaubenden Tricks in der Halfpipe und machte damit klar, was der dritte Teil des Funsportspiels bietet: Realistischere Animationen, jede Menge neue Tricks und noch mehr außergewöhnliche Kurse. Und das Wichtigste: Die Stunts machen einfach verdammt viel Spaß.

Entwickler: Neversoft **Termin:** Dezember 2001

3. F1 Racing Championship 2



Zwei entscheidende Änderungen gegenüber dem Vorgänger werden F1 Racing Championship 2 auszeichnen: Die Daten der 2000er-Saison und, was noch wichtiger ist, die neue künstliche Intelligenz. Der Zufallsgenerator für das Fahrverhalten der Computergegner fiel bei den Spielern durch und wird nun weggelassen.

Entwickler: Ubi Soft **Termin:** Dezember 2001

4. FIFA 2002



Wir haben extra zweimal nachgefragt: FIFA 2002 wird über eine frei belegbare Steuerung verfügen, jawoll. Ansonsten ist als größte Änderung ein neues Pass-System eingebaut, das dem Spiel mehr Simulationscharakter verleihen soll. Standard-Spielzüge mit Torgarantie gehören damit laut den Designern der Vergangenheit an.

Entwickler: EA Sports **Termin:** November 2001

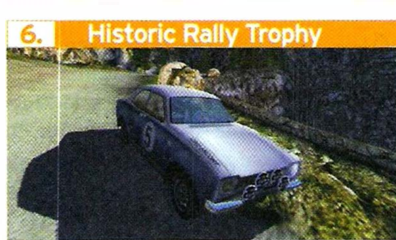
5. NHL 2002



Das Hauptaugenmerk richtet EA Sports bei NHL 2002 auf die optische Präsentation: Zahlreiche neue Zwischensequenzen in Spielpausen, 3D-animierter Fanjubel und ähnliche Gimmicks sorgen für Detailverbesserungen. Nennenswerte Unterschiede in Sachen Gameplay sind uns beim Anspielen der gezeigten Version nicht aufgefallen.

Entwickler: EA Sports **Termin:** Oktober 2001

6. Historic Rally Trophy



Mit Rally Trophy erleben Sie die Anfangszeiten der modernen Geländefahrten am heimischen PC. Die Fahrphysik der ehrwürdigen Boliden wurde gewissenhaft umgesetzt, das Streckendesign ist abwechslungsreich und herausfordernd. Neben Simulationsmodus und Meisterschaftsrennen gibt's auch actionlastige Arcade-Wettkämpfe.

Entwickler: Bugbear Software **Termin:** November 2001

7. Tennis Masters Series



In Zusammenarbeit mit der ATP bastelt Microids an einer viel versprechenden Tennissimulation. Zehn Plätze und Hallen wurden originalgetreu nachgebaut, unter anderem Hamburg, Paris und Sydney. Dank Motion-Capturing überzeugen vor allem die realistischen Animationen der Akteure. Ebenfalls lobenswert ist die einfache Steuerung.

Entwickler: Microids **Termin:** Dezember 2001

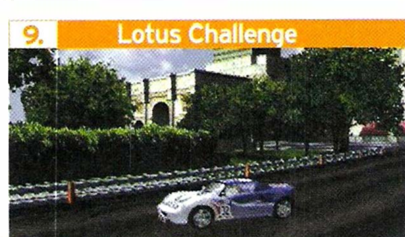
8. F1 2001



EA Sport versucht erneut, die Formel-1-Fans für sich zu begeistern. Neben den aktuellen Saisondaten mit allen Teams und Strecken wurde dafür vor allem das in den Vorgängern kritisierte, nervöse Fahrverhalten verbessert. Für die hohen Hardware-Anforderungen gibt's eine deutlich bessere Grafik.

Entwickler: EA Sports **Termin:** Dezember 2001

9. Lotus Challenge



Ein Klassiker kehrt mit Höchstgeschwindigkeit zurück: Nicht nur die Fans von schnittigen Sportflitzern werden an Lotus Challenge ihre Freude haben. Auf 15 Strecken mit Gegenverkehr heizen Sie in bester Need for Speed-Manier durch Wälder, Städte und Felder. Eine missionsbasierte Story bildet den Rahmen für das Spiel.

Entwickler: Virgin **Termin:** September 2001

10. World's Scariest Police Chases

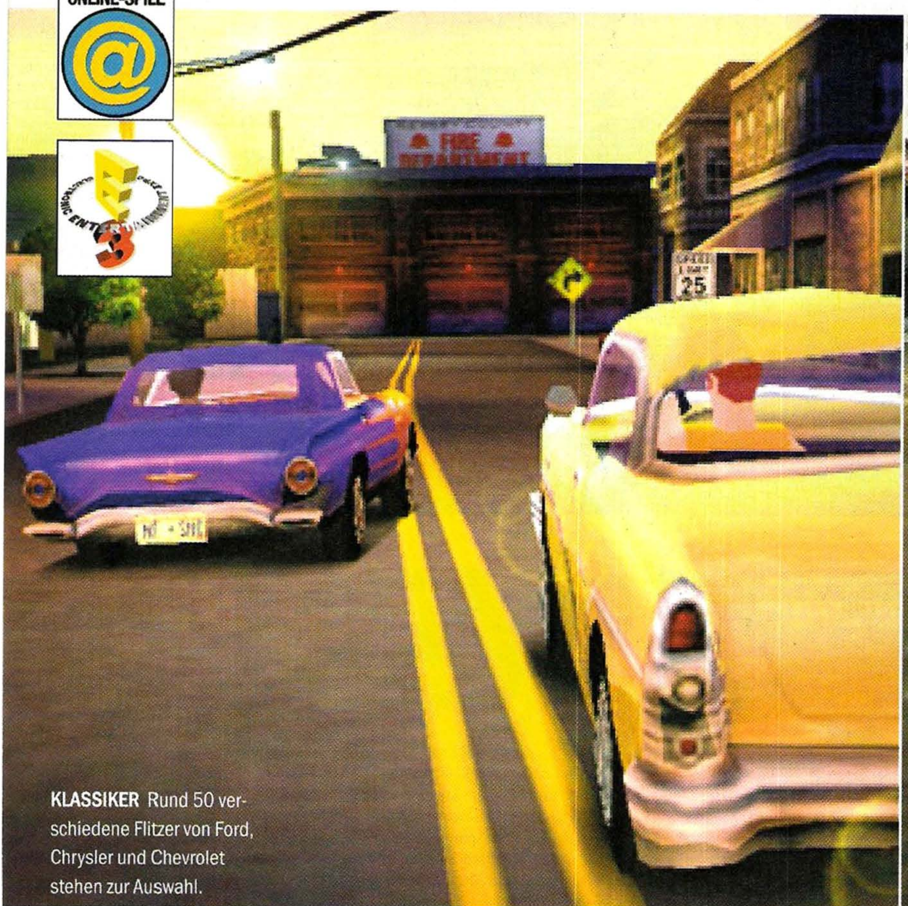
Die in den USA sehr populäre Fernsehserie von Fox kommt nun doch für PC: In der Rolle des Verbrechers oder der Polizei liefern Sie sich Verfolgungsjagden, die den Adrenalinspiegel in die Höhe schießen lassen. Spektakuläre Szenen werden nach den Missionen nochmals aus diversen Kamera-Einstellungen, etwa der Heli-Cam, wiederholt.

Entwickler: Fox Interactive **Termin:** Dezember 2001

VIDEO

ONLINE-SPIEL

Motor City Online



KLASSIKER Rund 50 verschiedene Flitzer von Ford, Chrysler und Chevrolet stehen zur Auswahl.



VOLLGAS Heiße Rennen mit schicken Oldtimern sind nicht nur spaßig, sondern bessern auch die Kasse auf.

Das Autofahrer-Herz lacht: Ohne an die horrenden Spritpreise zu denken, **geben Sie hier Gas** und riskieren Kopf, Kragen und den Kfz-Brief Ihres Vehikels.

HERZ UND SEELE Die Online-Community ist der Dreh- und Angelpunkt. Hier trifft man sich, tauscht Teile aus oder verabredet sich zu Rennen.

Was dem Everquester sein „Primal Velium Spear", ist dem Spieler in **Motor City Online** sein '57 Chevy Bel Air. Electronic Arts bietet mehr als „nur" ein schickes Autorennspiel und bastelt an einer ähnlich komplexen Online-Community, wie sie für **Everquest** oder **Ultima Online** schon existieren. Da wird Clubs beigetreten, über Auspuffendrohre gefachsimpelt oder ein Rennen im Morgengrauen gefahren. Die Clubs sollen ähnlich wie die Clans der Ego-Shooter-Szene funktionieren, indem sich die Mitglieder gegenseitig mit Austauschteilen oder Reparaturen helfen. Selbst wer nicht gerne an Rennen teilnimmt, darf sich an **Motor City Online** erfreuen. Autofreaks und Techniknarren können sich als Werkstattmeister verdingen und anderen Spielern ihre Dienste gegen Bares anbieten. Das Kapital kann bei Wetten eingesetzt oder irgendwann doch in ein eigenes Auto investiert werden. Rund 50 schicke Flitzer von Ford, Chrysler und Chevrolet sollen zum Start des Spiels bereitstehen, weitere will Electronic Arts in den folgenden Monaten veröffentlichen. Die Liste an Ersatz- und Tuningteilen ist schier unendlich: Chromfelgen, Sportluftfilter, Totenkopf-Schalthebel und Becherhalter stapeln sich in den virtuellen Regalen der Online-Welt. Ob und wie viel Geld Electronic Arts den Spielern abknöpfen will, damit sie sich an der faszinierenden Community beteiligen dürfen, ist noch unklar. Das Spiel als solches wird für rund 90 Mark im Laden stehen.

ERSTEINDRUCK

Als Auto- und Oldtimerfan erwarte ich viel von Motor City Online. Grafik, Sound und Ambiente stimmen, die Idee mit der Online-Community ist klasse. Hoffentlich verbockt's Electronic Arts nicht! FLORIAN STANGL

Entwickler .... Electronic Arts
Termin .... September 2001

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM. Und zusätzlich **PC Games TV** – der informativen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail: computec.abo@dsb.net
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

X Ja, bitte senden Sie mir zwei kostenlose Probehefte der PC Games DVD!

P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

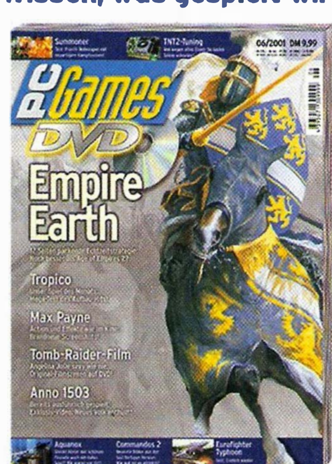
Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games – Wissen, was gespielt wird

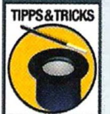


Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Das Spiel macht auch zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

DIE AWARDS



Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

So testen wir

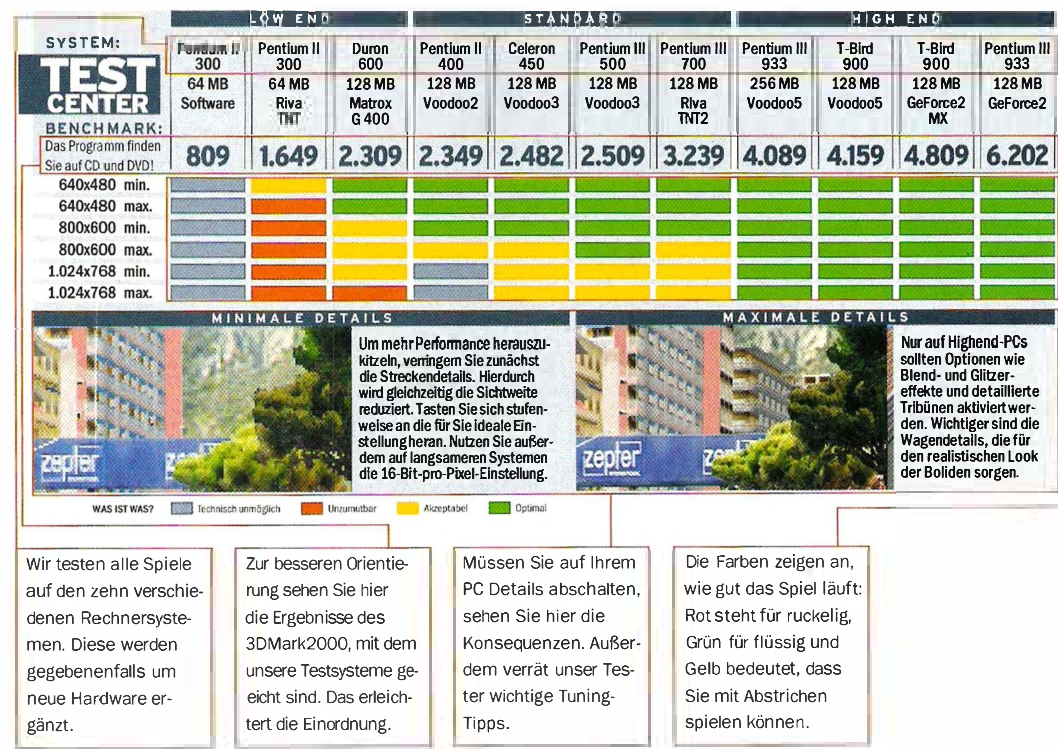
Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Testcenter helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeit-Strategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele (die auch zu Beginn jedes Genres in der Rubrik „Referenzen" aufgeführt werden) kassieren Wertungen von 90 % oder mehr. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man niemandem guten Gewissens empfehlen.

Die amtliche PC-Games-Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist eine reine Qualitäts-Wertung – der im Allgemeinen ohnehin stark schwankende Verkaufspreis und die Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtnote ein.

DAS TESTCENTER

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.



TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS
Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS
Nur auf Highend-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

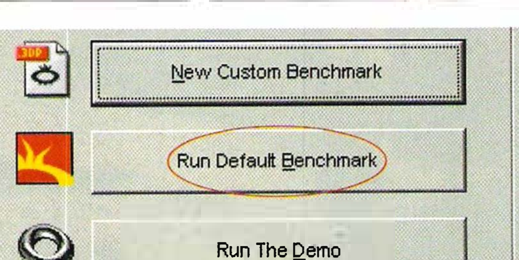
WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

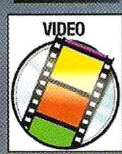
Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig und Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.



ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PC: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

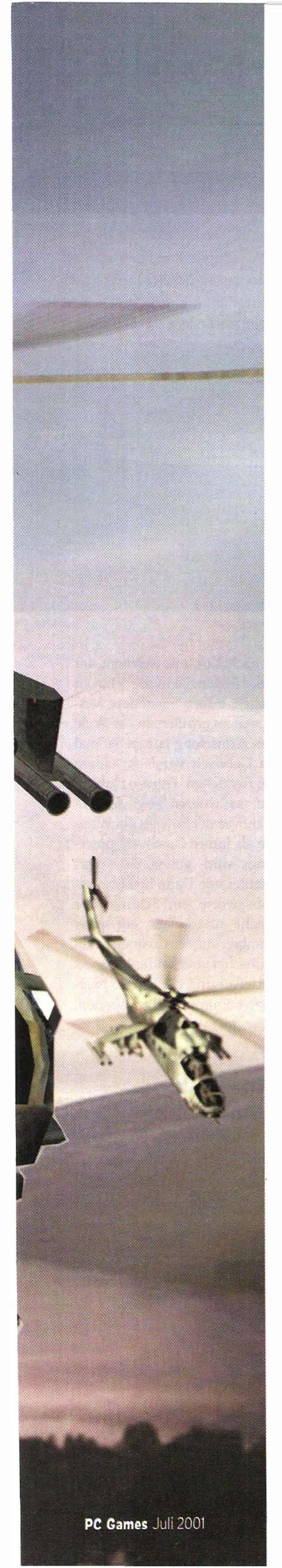






Operation Flashpoint

Auf einer sonnigen Insel im Nirgendwo droht plötzlich der Dritte Weltkrieg zwischen NATO und Sowjetunion zu entbrennen. Und Sie sind mittendrin **– in einem Action-Hit der absoluten Oberklasse.**



Sonne, Strand, Palmen, ein Panzer rumpelt ins Abendrot. Moment, wie kommt der denn jetzt ins Bild? Eben noch schiebt die amerikanische Garnison auf dem kleinen Eiland Malden gemächlich Dienst nach Vorschrift und einen Wimpernschlag später überfällt irgendjemand die Nachbarinsel Everon und die Welt balanciert am Abgrund des Dritten Weltkrieges. Das 3D-Actionspiel **Operation Flashpoint** versetzt Sie ins Jahr 1985, in eine Zeit, in der die Sowjetunion noch das Reich des Bösen und die Amerikaner die unerschrockenen Wächter der Freiheit waren. In dem alternativen Kalter-Krieg-Szenario stehen sich Russen und Amis auf zwei unbedeutenden Inseln gegenüber, getrennt nur durch ein drittes, neutrales Eiland. Als eines schönen Tages unversehens eine Armee auf dieser Insel einfällt, mag zunächst niemand daran glauben, dass hinter der Invasion die Roten stecken könnten. Erst im Verlauf der Story stellt sich heraus, dass der Kopf der Angreifer ein abtrünniger sowjetischer General ist, der damit die Perestroika Gorbatschows sabotieren will.

Sie erleben die Geschichte in der Haut von David Armstrong, seines Zeichens Gefreiter bei den amerikanischen Streitkräften auf Malden. Nach einem kurzen Trainingseinsatz, bei dem Sie Ihr virtueller Kommandeur über Hindernisparcours und Schießstand jagt, rücken Sie auch schon aus ins Feindesland. In einer 3D-Zwischensequenz erleben Sie mit, wie die amerikanischen Streitkräfte per Hubschrauber auf Everon eintrudeln, um den Invasoren entgegenzutreten. Auf die Ratschläge Ihres Offiziers sollten Sie unbedingt hören: Halten Sie den Kopf unten und spielen Sie nicht den Helden! Denn obwohl die Steuerung direkt aus **Unreal Tournament** oder **Half-Life** stammen könnte, sind die Feuergefechte ein ganzes Stück realistischer als in den üblichen Action-Shootern. Ein, zwei Kugeln genügen und Ihr Alter Ego beißt in die Gras-Texturen. Also heißt es unten bleiben und erst genau prüfen, ob nicht irgendwo zwischen den Bäumen ein Gewehrlauf glänzt, bevor man sich weiter vorwagt. Diese Fortbewegungsart hat außerdem den Vorteil, dass Sie so wesentlich zielsicherer sind. In vollem Lauf verfehlen Sie mit Ihrem Sturmgewehr auch ein Scheunentor. Nur wenn Sie ruhig bleiben und sich Zeit zum Zielen nehmen, landen Sie auch Treffer.

Ein bisschen Rainbow Six, ein bisschen Delta Force, ein bisschen Simulation und ganz viel Action – Operation Flashpoint verschmilzt viele Spielevorbilder und Genres zu einem gelungenen Ganzen.

Sie sind nur selten allein unterwegs, meist arbeiten Sie im Team mit bis zu elf anderen Soldaten zusammen. Kommandos und Meldungen trudeln via Funk ein: „Vier, nehmen Sie den MG-Schützen aufs Korn! Drei, zurück zum Sani! Verdammt, Fünf hat's erwischt!" Während Sie am Anfang lediglich Befehlsempfänger sind, führen Sie später Ihr



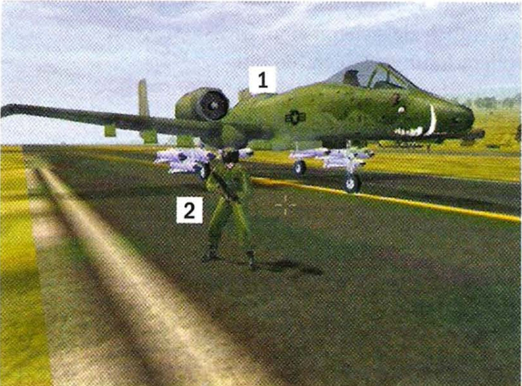
FEUER FREI Gefechte aus dieser Nähe überleben Sie nur mit viel Glück und mit der richtigen Waffe. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie das Gruppenmenü, das die Soldaten unter Ihrer Kontrolle anzeigt. Über die Funktionstasten rufen Sie das Befehlsmenü auf.

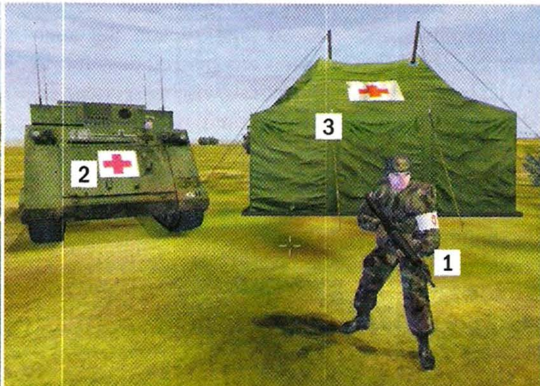
Die Einheiten in Operation Flashpoint

Die **A-10 Thunderbolt II** (1) ist ein schwer gepanzertes Bodenangriffsflugzeug mit einem **Mann** (2) Besatzung. Es wird zur Unterstützung von Bodeneinheiten genutzt. Aufgrund seiner immensen Feuerkraft wird dieses Flugzeug auch „Tank-Killer" genannt.

Medizinische Versorgung gibt es in mehreren Varianten. Direkt am Ort des Geschehens hilft ein **Sanitäter** (1) verletzten Kameraden. Nach größeren Angriffen werden oft Versorgungsfahrzeuge wie der **M-113 Ambulance** (2) angefordert. **Feldlazarette** (3) findet man nur in Basen.

Als Vorgänger des AH-64 Apache war die **AH-1 Cobra** (1) der erste echte Kampfhubschrauber der US-Armee. Ein **Pilot** und ein **Schütze** (2+3) spüren im Tiefflug feindliche Kräfte auf und schalten diese aus. Die Cobra kann alle Bodenziele bekämpfen.







eigenes Platoon ins Gefecht. Dann weisen Sie per Tastaturkürzel Ihren Männern Befehle zu. Das scheint zunächst vor allem im Eifer des Gefechtes arg umständlich, aber Ihre Jungs verhalten sich auch von alleine recht clever und nehmen selbstständig Gegner aufs Korn.

Im Verlauf der knapp 40 Missionen (und damit rund eine Spielwoche) umfassenden Kampagne schlüpfen Sie nicht nur in die Rolle von David Armstrong, sondern begleiten auch noch drei weitere Helden in die Schlacht. Als Erstes lernen Sie den Special-Forces-Soldaten Gustovski kennen. Er gehört zu jener Gattung abgebrühter Kämpfer, die mit Vorliebe dunkle Klamotten tragen, ihre Gesichter schwarz färben und dann nachts mit Schalldämpfer und Plastiksprengstoff auf die Jagd gehen. Nummer 2 hört auf den Namen Robert Hammer und fühlt sich zwischen den zentimeterdicken Stahlwänden eines militärischen Kettenfahrzeuges am wohlsten. Der letzte der furchtlosen Vier nennt sich Sam Nichols und findet sich als aeronautisches Multitalent sowohl am Steuer von Helikoptern als auch in Düsenjägern zurecht.

> In Flashpoint halten sich **Realismus und Spielspaß** die Waage. Die Spielwelt ist glaubwürdig, aber eben eine Spielwelt.

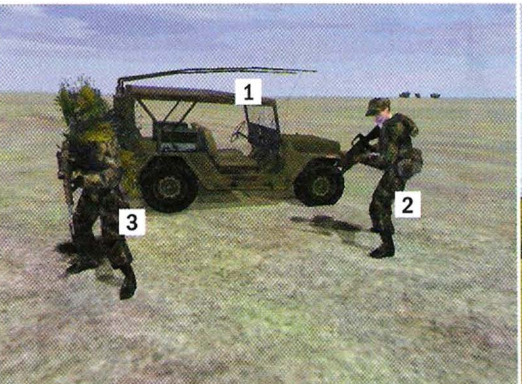
Je nachdem, mit welchem der vier Helden Sie in die Schlacht ziehen, haben Sie andere Missionen zu erfüllen. In der Rolle von Armstrong lauern Sie mal im Gebüsch versteckt einem gegnerischen Panzer-Platoon auf, mal wehren Sie ein Landemanöver der Sowjets ab. Wenn Sie als James Gustovski unterwegs sind, gehen Sie etwas subtiler vor. Dann heißt es beispielsweise, im Schutze der Nacht ungesehen ein paar Bomben auf dem gegnerischen Hubschrauberlandeplatz zu verteilen und die Dinger in sicherer Entfernung zu zünden.

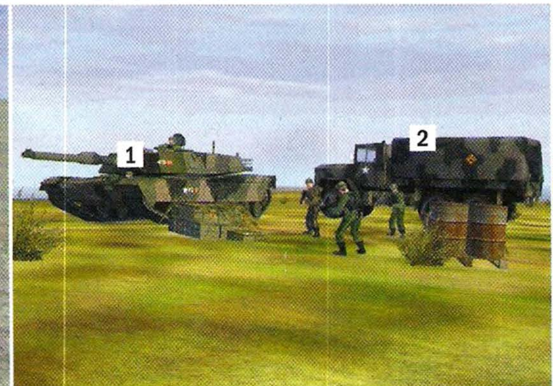
Die Einheiten in Operation Flashpoint

Der **Jeep** (1) ist schnell und kann neben dem Fahrer bis zu drei Soldaten transportieren. Der Geländewagen wird hauptsächlich von **Offizieren** (2) und Spezialeinheiten wie **Scharfschützen** (3) genutzt, um schnell zum Einsatzgebiet zu kommen.

Der **M1-A1-Kampfpanzer** (1) bildet das Rückgrat der amerikanischen Panzerstreitkräfte und wird vielseitig eingesetzt. Den **Munitions-LKW** (2) können Sie im laufenden Spiel per Funk anfordern und damit Fahrzeuge und Soldaten mit neuer Munition versorgen.

Der **M60** (1) war vor der Einführung des M1 der wichtigste Panzer der US-Streitkräfte. Seine Hauptwaffe ist ein 105-mm-Geschütz. Der **Tankwagen** (2) ist eine Nachschubeinheit, mit der Sie Fahrzeuge mit Sprit beliefern können. Er muss angefordert werden.







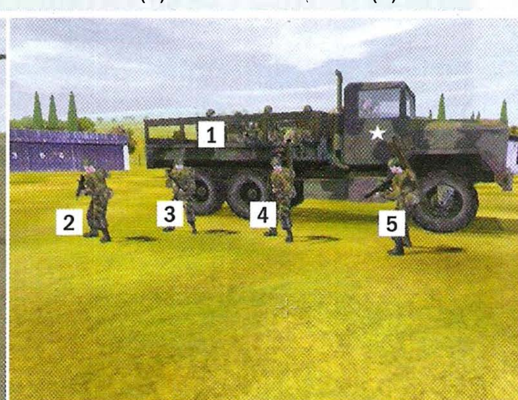
Mit dem Truppentransporter **M-113** (1) werden die Soldaten sicher ins Kampfgebiet transportiert. In diesem Trupp sehen Sie einen **MG-Schützen** (2), einen **Grenadier** (3), einen **LAW-Soldaten** (4), einen normalen **Soldaten** (5) und einen **Offizier** (6).



Die **UH-60 Blackhawk** (1) transportiert Truppen und setzt Fallschirmspringer ab. Vor dem Heli stehen hier die Nacht- und Tagvariante des **Saboteurs** (2+3). Diese Spezialeinheiten operieren allein oder in kleinen Trupps weit hinter den feindlichen Linien.



Transport-LKWs (1) bringen ganze Infanterie-Verbände schnell von A nach B, sind aber ungepanzert. Vor dem Wagen sehen Sie einige Infanteristen mit Spezialausrüstung: **Minenleger** (2), **Mörser-Schütze** (3), **Panzerabwehr-Soldat** (4) und **Luftabwehr-Soldat** (5).

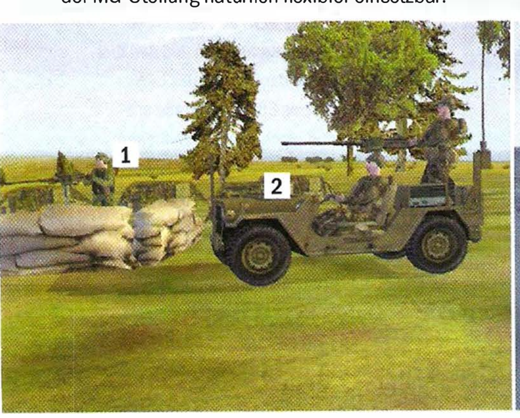


Robert Hammer ist der Mann fürs Grobe. Wo er mit seinem Abrams-Panzer aufkreuzt, wird die Luft schnell extrem bleihaltig. Seine Missionen sind vergleichsweise simpel gestrickt: Fahren Sie von A nach B, und wenn sich Ihnen ein C in den Weg stellt, pusten Sie es um! Ähnlich brachial geht auch Sam Nichols vor, allerdings sind die Einsätze, die Sie mit ihm erleben, etwas diffiziler. So rettet der Heli-Pilot mal eine Gruppe Verwundete vor feindlichem Beschuss, mal eilt er bei einem Überfall auf einen US-Stütz-

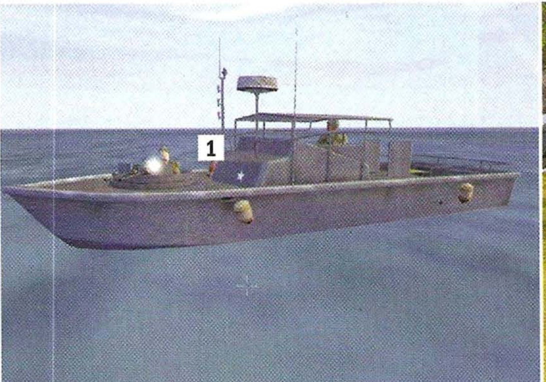


SCHWERES GESCHÜTZ Im M1 Abrams Panzer sind Sie so sicher wie in seines Namensvetters Schoß. Auch gegnerische Panzerverbände können Ihnen kaum etwas anhaben. Die Steuerung der Stahlmonster gestaltet sich etwas schwerfällig.

Mit der **MG-Stellung** (1) mähen Sie gleich reihenweise gegnerische Infanterie nieder. Die Bedienung ist im Spiel nicht ganz einfach, da es eine große Streuung besitzt. Der **Jeep mit MG** (2) ist gegenüber der MG-Stellung natürlich flexibler einsetzbar.



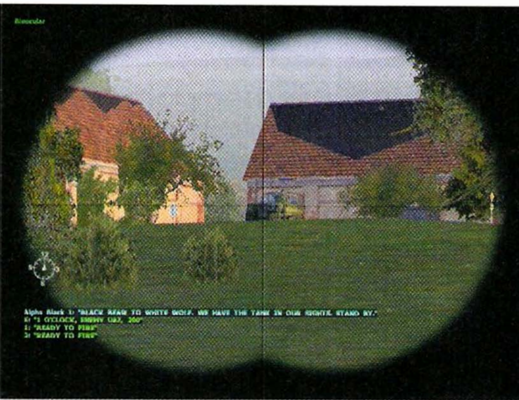
Das **MARK II PBR** (1) ist ein leicht gepanzertes Patrouillenboot, mit dem Sie die Möglichkeit haben, Ihre Truppen von der Seeseite aus zu unterstützen. Leider ist die Reichweite des MGs nicht allzu hoch, so dass der Einsatz in Küstennähe beschränkt bleibt.



Sollte eines Ihrer Fahrzeuge beschädigt sein, kommt der **Reparatur-LKW** (1) ins Spiel. Allerdings müssen Sie unter Umständen mit langen Reparaturzeiten rechnen (hängt vom Schaden ab). Wie alle Nachschubeinheiten muss auch dieser LKW angefordert werden.







PHASE 1 – AUSSPÄHEN UND ABWARTEN

Wir liegen mit unserem Trupp am Waldrand in der Nähe von Levie in Deckung. Südöstlich des Dorfes steht ein T-72-Kampfpanzer. Da dieser Koloss für unsere Truppe unbezwingbar ist, hat sich ein weiteres Team der Rebellen mit einer Panzerabwehrrakete auf der anderen Seite des Dorfes in Stellung gebracht. Unsere Aufgabe ist es nun, mit dem Fernglas die Gegner in Levie auszumachen. Der Sturmangriff startet, sobald die zweite Gruppe – Codename „Black Bear" – den T-72 unschädlich gemacht hat und uns diesen Erfolg per Funk mitteilt.

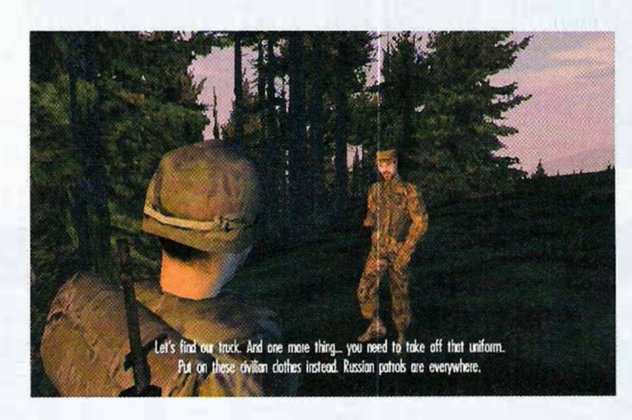
Live vor Ort

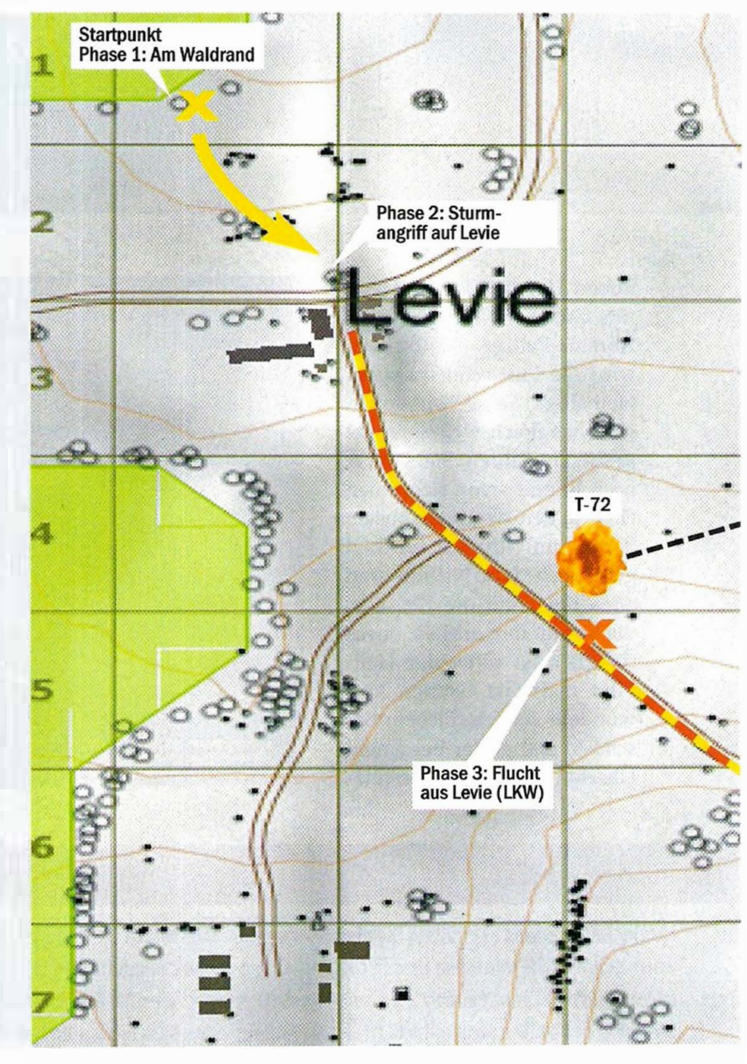
Die Story:

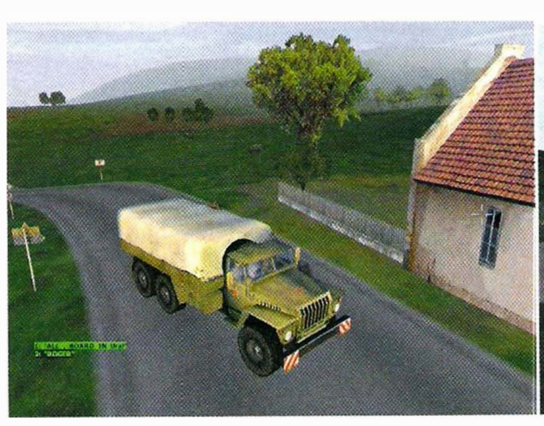
Sie spielen den Soldaten David Armstrong. Nach heftigen Kämpfen auf der Insel Everon müssen sich die NATO-Truppen zurückziehen. Leider haben Sie es nicht rechtzeitig zum Sammelpunkt geschafft und sind gefangen genommen worden. Zum Glück haben Widerstandskämpfer Sie aus der russischen Gefangenschaft befreit. Bis Sie zu Ihrer Einheit zurückkehren können, kämpfen Sie an der Seite der Rebellen.

Die Mission:

Russische Truppen halten in dem Dorf Levie Zivilisten gefangen. Um Gräueltaten an den wehrlosen Zivilisten im Vorfeld zu vereiteln, wird eine Befreiungsaktion geplant. Sobald das Dorf von Gegnern befreit wurde, sieht der Plan eine Flucht per LKW zu einem versteckten Camp der Rebellen vor.



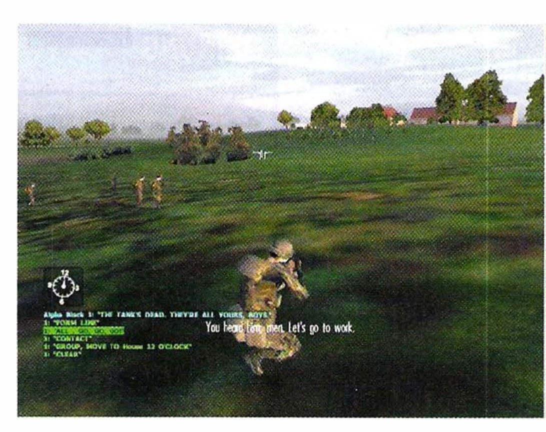


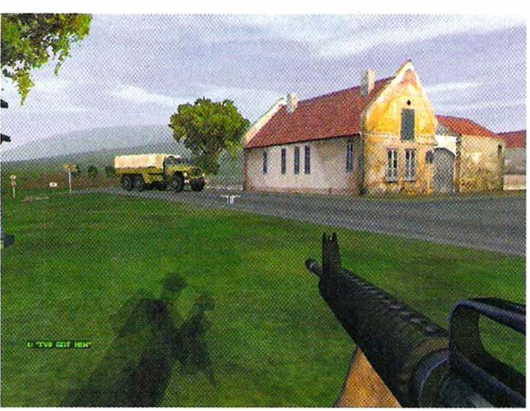




PHASE 3 – FLUCHT AUS LEVIE

Wir sitzen mit unseren Kameraden und den drei befreiten Geiseln auf der Pritsche des LKWs. Dieser fährt ein kurzes Stück die Straße entlang, bis er am Fuß eines Hügels zum Stehen kommt. Da das Rebellen-Camp versteckt im Wald liegt, geht es jetzt nur noch zu Fuß weiter. Wer sich hier schon in Sicherheit wähnt, hat weit gefehlt. Ein russischer LKW voller Infanteristen hat die Verfolgung aufgenommen. Während der Rest der Einheit schon den Hügel hinaufläuft, sind wir stehen geblieben, um den LKW samt Insassen mit einigen gezielten Granatwürfen unschädlich zu machen.





PHASE 2 – STURMANGRIFF

Nach dem Funkspruch von der Gruppe „Black Bear" rückt unser Trupp auf Levie vor. Unsere Truppe hat den großen Vorteil, dass der Gegner überhaupt nicht auf den Angriff vorbereitet ist. Da dank unserer vorangegangenen Aufklärung die meisten Ziele schon bekannt sind, ist Levie schnell von Gegnern befreit. Sobald das Dorf gesichert ist, steigen alle Soldaten samt der Geiseln in einen russischen LKW. Der Angriff muss möglichst schnell vonstatten gehen, da nach kurzer Zeit ein russischer LKW mit Infanterie und etwas später ein gepanzerter Truppentransporter aufkreuzen.

Gruppe „Black Bear"

Russische Verfolger

Rebellen-Camp

Phase 4: Kurz vor dem Rebellen-Camp

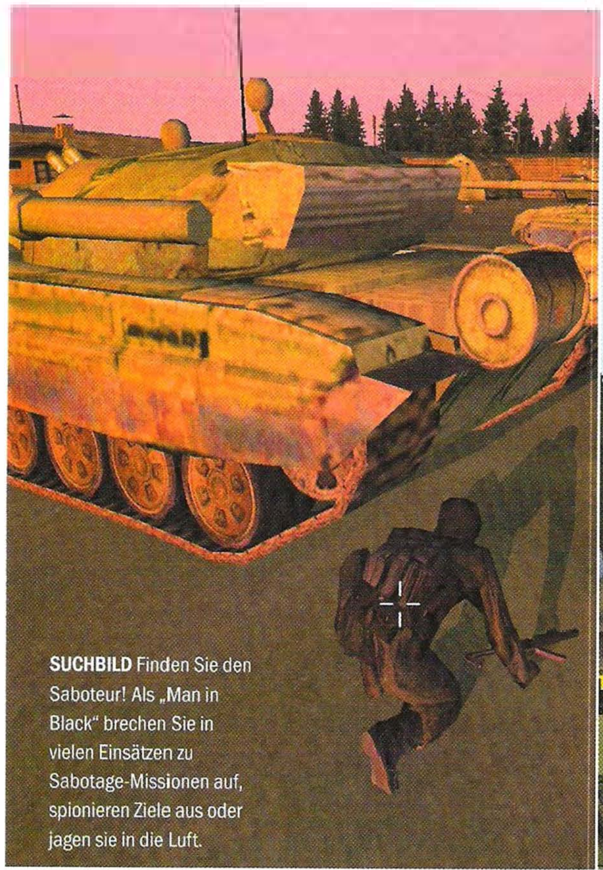
Aussteigen – weiter zu Fuß





PHASE 4 – KURZ VOR DEM CAMP

Wie aus dem Nichts erscheint kurz vor dem Camp noch ein Trupp russischer Soldaten aus einem kleinen Wald. Unser Trupp muss herbe Verluste hinnehmen, bevor diese Gefahr gebannt ist. Zu allem Überfluss erscheint jetzt noch der oben erwähnte Truppentransporter (BMP) auf der Straße hinter uns. Da wir keine Panzerabwehrrakete bei uns haben, entscheiden wir uns kurzerhand zur Flucht. Vom BMP unentdeckt, gelangen wir nach kurzem Fußmarsch zu einem kleinen Camp der Rebellen hinter einem Wäldchen. Die Geiseln sind in Sicherheit – Operation erfolgreich.



SUCHBILD Finden Sie den Saboteur! Als „Man in Black“ brechen Sie in vielen Einsätzen zu Sabotage-Missionen auf, spionieren Ziele aus oder jagen sie in die Luft.



TOD VON OBEN Nur in wenigen Missionen verlassen Sie den sicheren Boden und erkunden mit einem Helikopter die Lüfte. Die Hubschrauber sind einfach zu kontrollieren, auch die Zielerfassung läuft automatisch.

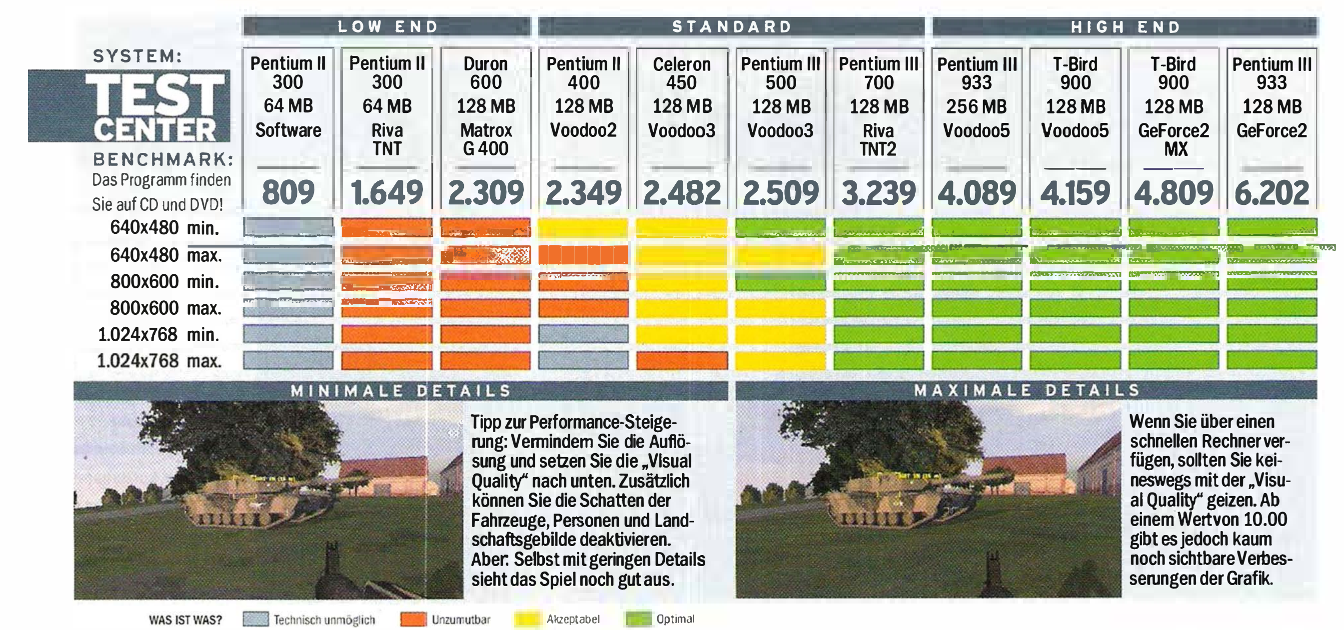
MEINUNG
FLORIAN STANGL



Nix für Warmduscher, aber für Action-Profis ein Eldorado.

Eine packende Story, atmosphärische Grafik und spannende Missionen. Spielerherz, was willst du mehr? Bohemia Interactive hat es tatsächlich geschafft, ein komplexes Schlachtfeld mit Boden-, Wasser- und Lufteinheiten auf die Beine zu stellen. Selbst der Spagat zwischen Spielbarkeit und Realismus ist sehr gut gelungen. Den Kritikpunkt des Kollegen Steidle kann ich diesmal nicht nachvollziehen: Gerade weil man nur einmal speichern kann, kommt echter Nervenkitzel auf.

punkt zu Hilfe. Mit ihm erleben Sie auch eine der außergewöhnlichsten Missionen, wenn Sie, nachdem Sie im Einsatz abgeschossen wurden, bei Nacht und Nebel aus einem russischen Gefangenenlager flüchten und sich mangels Kompass an den Sternbildern orientieren müssen. Dabei werden die Aufträge von einer spannenden Storyline zusammengehalten, die nicht nur Alibi-Funktion hat. Immer wieder spinnen Zwischensequenzen in der 3D-Engine und die Tagebucheinträge der vier Hauptfiguren (die sich im Spielverlauf sogar begegnen) die Geschichte weiter. Egal ob Sie spionieren, schleichen, Minen legen, einen Frontalangriff starten, Wache schieben oder sich alleine durch feindliche Linien schlagen müssen – die Missionen in **Operation Flashpoint** sind einfach super abwechslungsreich. Keine spielt sich wie die andere und allesamt sind sie mächtig spannend. Dafür, dass sie so spannend sind, sorgt allerdings neben dem sehr guten Missionsdesign leider auch die Tatsache, dass Sie nur ein einziges Mal pro Einsatz speichern können. Oft müssen Sie einen Auftrag ein Dutzend Mal angehen, bevor Sie ihn endlich erfolgreich abschließen können. Damit das nicht allzu frustrierend ist, speichert das Programm bei längeren Einsätzen netterweise auch mal automatisch



SYSTEM: TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

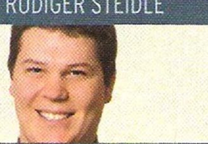
Tipp zur Performance-Steigerung: Vermindern Sie die Auflösung und setzen Sie die „Visual Quality“ nach unten. Zusätzlich können Sie die Schatten der Fahrzeuge, Personen und Landschaftsgebilde deaktivieren. Aber: Selbst mit geringen Details sieht das Spiel noch gut aus.

MAXIMALE DETAILS

Wenn Sie über einen schnellen Rechner verfügen, sollten Sie keineswegs mit der „Visual Quality“ geizen. Ab einem Wert von 10.00 gibt es jedoch kaum noch sichtbare Verbesserungen der Grafik.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Seit Half-Life habe ich keinen spannenderen 3D-Shooter mehr gespielt. Operation Flashpoint ist für mich der Überraschungshit des Jahres.

Freitagabend, zehn Uhr, PC-Games-Redakteur Steidle nach einer Acht-Stunden-Dauersitzung Flashpoint auf dem Weg nach Hause. Die Scheinwerfer eines VW Golf lassen mich zusammenzucken, ich kann gerade widerstehen, in Deckung zu hechten. Unglaublich, wie einem dieses schweißtreibende Spiel in Fleisch und Blut übergeht. Für Zartbesaitete ist Operation Flashpoint nichts – sowohl moralisch als auch spielerisch. Ohne vernünftige Speicherfunktion sage ich jedenfalls vielen Flashpoint-Zockern büschelweise ausgeraufte Haare voraus. Deswegen (und nur deswegen) scheitert Operation Flashpoint an der „magischen" 90.

IM WETTBEWERB

Unreal Tournament	92
Operation Flashpoint	**89**
Tribes 2	85
Counter-Strike 1.0	84
Hidden & Dangerous	79

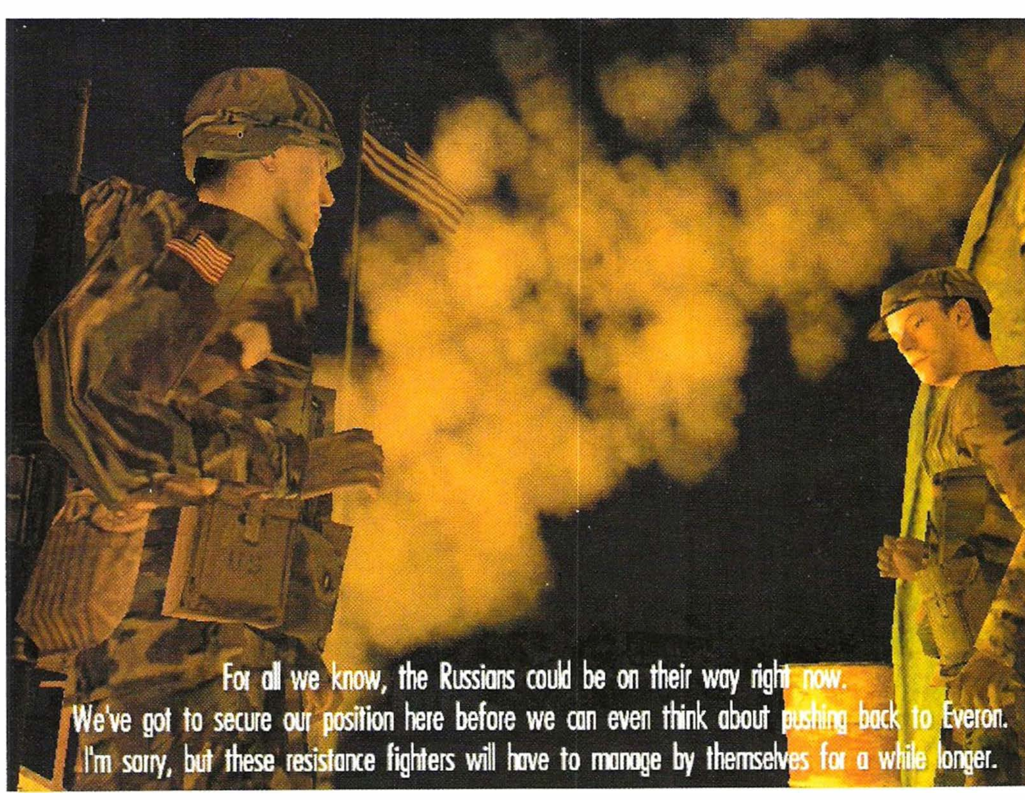
Teambasierte Actionspiele sind spätestens seit **Counter-Strike** in aller Munde. Wer einfach nur drauflosballern will, steht mit dem Klassiker **Unreal Tournament** am besten da. **Tribes 2** setzt wie der Half-Life-Mod **Counter-Strike** auf Teamwork im Internet. Auch bei **Flashpoint** läuft nichts ohne Zusammenarbeit – im Mehrspieler- wie im Singleplayer-Modus. Der Taktik-Shooter hat wohl von allen Titeln die spannendsten Missionen, beschert aber vor allem bei Einsteigern Frusterlebnisse. Spielerisch am nächsten kommt **Flashpoint** wohl der Zweite-Weltkrieg-Taktik-Shooter **Hidden & Dangerous**. Allerdings merkt man dem sein Alter mittlerweile deutlich an.

ab, etwa kurz vor dem Angriff auf ein Dörfchen.

Das Waffenarsenal in **Operation Flashpoint** ist mindestens ebenso vielfältig wie die Missionen. Als Infanterist wählen Sie aus einer Reihe von Handfeuerwaffen, darunter das M-16-Standardgewehr der US-Army und das russische Gegenstück AK-74. Scharfschützengewehre finden sich ebenso auf der Liste wie Granaten oder sogar Panzerfäuste. Zwar dürfen Sie sich nur in den wenigsten Einsätzen Ihre Bewaffnung selbst aussuchen, dafür können Sie aber Leichen fleddern und so etwa Ihr Sturmgewehr gegen das MG eines toten Mitkämpfers oder Gegners austauschen. Wem das noch nicht reicht, der kann sich sogar in ein ausgewachsenes Stahlmonster schwingen. Sie können jedes Fahrzeug im Spiel dirigieren, sei das nun ein Skoda, ein Abrams-Panzer oder gar ein Erdkampfflugzeug wie die A-10. Egal für welches Transportmittel Sie sich entscheiden, die Steuerung fällt sehr simpel aus. Sie brauchen keine Flugsimulator-Erfahrung, um mit einem **Flashpoint**-Helikopter abheben zu können.

Spielerisch ist alles eitel Sonnenschein, aber wie sieht es mit der Technik aus? Im Vergleich mit aktuellen oder kommenden Grafik-Highlights des Action-Genres kann **Operation Flashpoint** nicht ganz mithalten. Die Optik ist einfach zu unspektakulär. Klar – auf einem „echten" Schlachtfeld gibt es nun mal keine farbenprächtigen Explosionen und Spezialeffekte. Dafür schafft es **Operation Flashpoint**, einen überaus lebensechten Look zu kreieren. In keinem anderen Spiel gibt es so riesige, dichte Wälder, so malerische Dörfer, so riesige Gebirgszüge, so weite Ebenen. Alles wirkt irgendwie echt und könnte direkt einem Landschaftsbildband entsprungen sein. Bei der Akustik gibt es nicht nur nichts zu meckern, sie ist schlichtweg genial. Seien es die emotionsgeladenen Funksprüche der Kameraden, sei es das Pfeifen der Kugeln (das sich übrigens bei aktivierter Zeitlupen-Funktion zu einem stilechten Brummen verlangsamt), das Rasseln der Panzerketten oder auch nur das Vogelzwitschern im Wald, der Sound trägt einen wesentlichen Teil zur dichten Atmosphäre bei.

FLORIAN WEIDHASE/RÜDIGER STEIDLE



AM LAGERFEUER Zwischensequenzen in der Spielgrafik treiben die Story voran. Der Kampf um Malden, Everon und Kolgujev bleibt bis zum Schluss extrem spannend und die Helden wachsen einem richtig ans Herz.



TESTURTEIL OPERATION FLASHPOINT

89

ENTWICKLER Bohemia Int.
ANBIETER Codemasters

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Juni 2001

BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 440 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 440 MB

UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16+, Internet 16+, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Nicht gerade spektakulär, aber echt.

SOUND 80%
Trägt viel zur tollen Atmosphäre bei.

STEUERUNG 80%
Einfach zu erlernen und zu beherrschen.

MEHRSPIELER 90%
Macht im Team einen Höllenspaß.

Ihre Experten

RÜDIGER STEIDLE PETRA MAUERÖDER

Silizium-Schwachmaten



CLEVERE BURSCHEN Die Einheiten aus Conflict Zone bringen mit ihren cleveren Aktionen Echtzeit-Generäle zum Staunen.

Seit Westwoods **Dune 2** 1992 das Genre ins Leben rief, haben sich Echtzeit-Strategiespiele von Nischentiteln zu Verkaufsschlagern gemausert. „Schöner, größer, komplexer" heißt die Devise der Entwickler aus Las Vegas und ihrer Kollegen von Blizzard und den Ensemble Studios. Einen wichtigen Aspekt haben die Programmierer aber über die Jahre sträflich vernachlässigt: die künstliche Intelligenz. Klar, der Computergegner wird einen menschlichen Opponenten noch lange nicht ersetzen können. Schachcomputer haben Jahrzehnte gebraucht, bis sie es mit Großmeistern aus Fleisch und Blut aufnehmen konnten. Aber ein bisschen schlauere Einheiten müssten doch im 21. Jahrhundert schon drin sein. Es kann doch nicht angehen, dass sich Spielepanzer immer noch hilflos verheddern, wenn sie im Pulk über eine Brücke fahren sollen, wie sie das etwa bei **Z: Steel Soldiers** regelmäßig tun. Dass es auch anders geht, beweist das in dieser Ausgabe getestete **Conflict Zone**, das mit ausgesprochen cleveren Truppen glänzt. Die französischen Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels wollen ihre DirectIA betitelte KI-Engine an andere Programmiererteams lizenzieren. Also, liebe Bitmap Brothers, Blizzards und Ensembles: Wenn ihr euren Einheiten etwas mehr Weisheit eintrichtern wollt, dann klingelt doch einfach mal kurz in Frankreich durch. Es lohnt sich!

Die PC-Games-Referenzen: STRATEGIE

	Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
	Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeit-Strategie	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
	Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
	Black & White	Strategie-Mix	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
	Anno 1602	Aufbau-Strategie	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
	Die Sims	Aufbau-Strategie	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
	Jagged Alliance 2	Runden-Strategie	90	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
	Starcraft	Echtzeit-Strategie	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
	Call to Power 2	Runden-Strategie	89	01/01	Activision, ca. DM 30,-
	Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. 75,-)
	Desperados	Echtzeit-Taktik	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
	Anstoß 3 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
	Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
	Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
	Commandos	Echtzeit-Taktik	86	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
NEU	Startopia	Aufbau-Strategie	85	07/01	Eidos, ca. DM 80,-
	Patrizier 2	Aufbau-Strategie	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
NEU	Conflict Zone	Echtzeit-Strategie	84	07/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
	Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbau-Strategie	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-

HIGHLIGHTS





Startopia



Griff nach den Sternen: In Dungeon-Keeper-Manier **managen Sie eine Raumstation** mit durchgeknallten Aliens am anderen Ende der Galaxis.

In der Realität sind Raumstationen enge, unbequeme Behausungen, die von zwei Kategorien intelligenter Lebewesen bewohnt werden: handverlesenen Astronauten oder Millionären in der Midlifecrisis. Glaubt man allerdings Science-Fiction-Autoren wie Arthur C. Clarke, werden die Raumstationen der Zukunft nur wenig mit den ungemütlichen Blechbüchsen vom Schlage einer Mir zu tun haben und als außerirdische Naherholungszentren



SCHMUDDELIG Wer nicht genügend Mülleimer installiert, bekommt es schon bald mit Ungeziefer wie diesen „Space-Rats“ zu tun.

VORRATSHALTUNG Per Mausklick können Sie alle Arten von Waren ins Lager hinein- oder herausbeamen. Quellen die Regale über, muss ein zusätzliches Lager errichtet werden.

ACKERBAU Während ein Kamarama das Biodeck umgräbt, schaffen die Scuzzer geerntete Rohstoffe ins Lagerhaus. Die rot markierten Pflanzen sind zur Ernte freigegeben, die kreisförmigen Indikatoren zeigen an, wann das Grünzeug reif ist.

für Besserverdienende unsere Erde umkreisen.

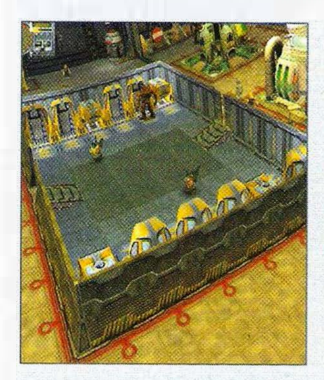
Eine derartige Station steht auch im Mittelpunkt von **Startopia**, dem jüngsten Projekt von Mucky Foot – eine neue Firma ehemaliger Bullfrog-Mitarbeiter, die dort unter anderem für die **Dungeon Keeper**-Serie zuständig waren. Als angehender Stationsvorsteher fällt Ihnen die Aufgabe zu, aus einem leeren Stahlhaufen eine technisch funktionierende und wirtschaftlich florierende Raumstation zu machen. Neben einem ausführlichem Tutorial erwartet den Spieler eine umfangreiche Kampagne sowie das Endlosspiel (der so genannte Sandkastenmodus). Grundsätzlich sind alle zu besiedelnden Stationen gleich aufgebaut: Die donutförmigen, dreistöckigen Gebilde sind in insgesamt 16 Sektoren unterteilt und verfügen somit über insgesamt 48 Einzelabschnitte. Sie starten jede Mission mit maximal drei übereinander liegenden Sektoren; um weitere Abschnitte auf den drei Decks betreten zu können, müssen die Tore zu angrenzenden Sektionen geöffnet werden. Bevor Sie jedoch mit der fröhlichen Bebauung beginnen können, muss ein Energiekollektor, das Herzstück jeder Station, installiert werden. Hierfür bedienen Sie sich Ihrer Scuzzer-Droiden, die ähnlich wie die Imps in **Dungeon Keeper** sämtliche Aufbau-, Reparatur- und Transportaufgaben im Spiel übernehmen. Ebenso bekannt dürfte Kellermeistern die Steuerung in **Startopia** vorkommen: Mit Maus und Tastatur bewegen Sie sich über die Station, justieren den Blickwinkel oder drehen die Kamera um die eigene Achse. Mit den Tasten Bild auf und Bild ab schalten Sie zwischen den drei Decks hin und her.

Energie ist die universelle Währung in **Startopia**: Sobald der Kollektor steht, wird Ihr Energiekonto eröffnet, über das Sie alle Einkäufe und Reparaturen abwickeln.

Sie beginnen jeden Auftrag auf dem untersten Deck Ihrer Station, dem Technologiedeck. Hier werden alle Räume gebaut, die dem Betrieb Ihrer Einrichtungen, der Forschung und dem Handel dienen. Eine Etage höher befindet sich das Vergnügungsdeck, auf dem Luxushotels, Kneipen, Geschäfte

Leben & arbeiten: **Das Technologiedeck**

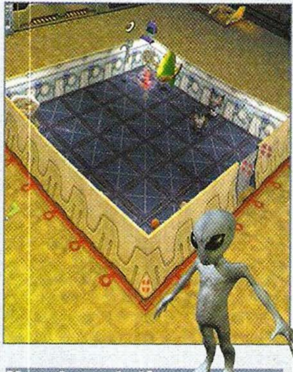
Um alle Alienrassen auf Ihrer Station glücklich zu machen und einen florierenden Handel zu fördern, müssen Sie Ihren Einflussbereich ständig erweitern und immer aufwendigere Räume bauen. Auf dieser Doppelseite stellen wir Ihnen die wichtigsten Räumlichkeiten des Technologie- und Vergnügungsdecks vor.



Kojentrakt

Schlaflos in **Startopia**: In den automatisierten und wenig komfortablen Schlafeinheiten können sich sämtliche Alienrassen für wenig Geld vom anstrengenden Tagewerk ausruhen.

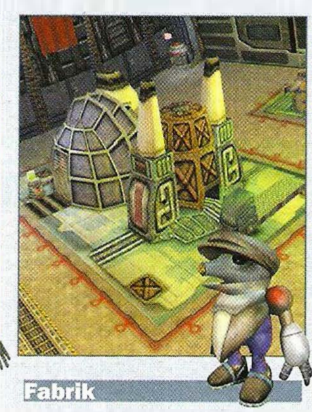
Benötigte Alienrasse: Keine



Krankenstation

Um die Gesundheit Ihrer Bewohner und Angestellten zu erhalten, benötigen Sie eines oder mehrere dieser Mini-Hospitäler nebst möglichst kompetenten Ärzten.

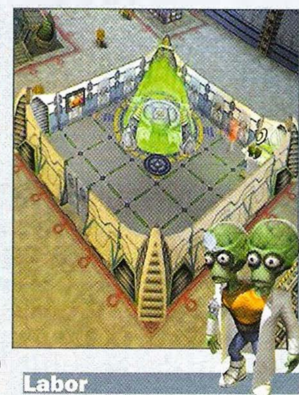
Benötigte Alienrasse: Grey



Fabrik

Sobald Sie die Technologie einer bestimmten Ware erforscht oder gekauft haben, können Sie sie in der Fabrik in beliebiger Stückzahl produzieren und danach selbst verwerten oder verkaufen.

Benötigte Alienrasse: Salzferkel



Labor

Im Labor werden eingesammelte Technologien und Rohstoffe eingehend analysiert und weiterentwickelt. Je komplizierter die Technik, desto länger dauert die Erforschung.

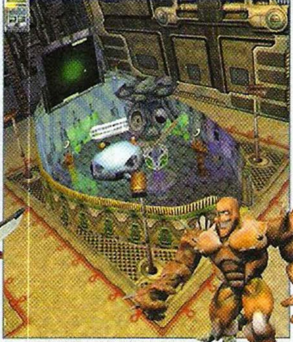
Benötigte Alienrasse: Turraken



Kommunikationssensor

Ohne diese Funkanlage kann kein interstellarer Handel betrieben werden, da Sie auf die Funksprüche der vorbeiflitzenden Kaufleute erst gar nicht antworten können.

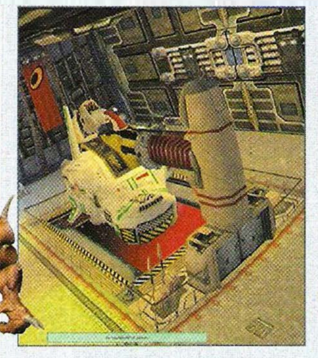
Benötigte Alienrasse: Targ



Sicherheitszentrale

Von hier aus koordinieren Ihre muskelbepackten Security-Experten die Polizei-Scuzzer und überwachen die (hoffentlich!) installierten Selbstschussanlagen und Gefängnistrakte.

Benötigte Alienrasse: Kasvagorianer



Raumdock

Diese riesige Schleuse ist der Schlüssel zu einer blühenden Handelsstation. Ohne Raumdock (plus Kommunikationssensor) können Sie nur mit dem Halsabschneider Arona Handel treiben.

Benötigte Alienrasse: Keine



Snack-O-Mat

Das Fastfood-Restaurant der Zukunft erzeugt normalerweise synthetische Nahrung, kann aber auch zur Verteilung importierter oder gezüchteter Lebensmittel verwendet werden.

Benötigte Alienrasse: Keine

oder das örtliche Freudenhaus gebaut werden können. Deck 3 schließlich ist das Biodeck. Gebaut wird hier zwar nicht, dafür aber lässt sich diese künstliche Biosphäre zur Zucht von Nutzpflanzen (dienen als Nahrung) und als Naherholungsgebiet für überarbeitete Aliens verwenden.

Zum Ausbau Ihrer Station benötigen Sie neben funktionsfähigen Droiden die entsprechenden Baupläne und Technologien. Die Blaupausen für einige Standardgebäude erhalten Sie zu Beginn einer Mission gratis von Ihrem Auftraggeber, im Verlauf des Spiels können Sie weitere Pläne von Händlern kaufen oder in einer Fabrik selber produzieren. Genau wie Rohstoffe oder Scuzzer werden Baupläne im Spiel durch Kisten symbolisiert, die Sie per Linksklick in Ihren Konstruktionspuffer beamen oder per Rechtsklick „auspacken" können. Während einige Einrichtungen wie der Snack-O-Mat oder das Raumdock nur in vorgegebenen Größen gebaut werden können, lassen sich andere Einrichtungen wie die Krankenstation den Platzverhältnissen entsprechend größer oder kleiner anlegen. Sobald Sie Größe und Standort eines solchen Raums festgelegt haben, öffnet sich ein Menü,

Wo sich Ihre Aliens **am liebsten vergnügen**



Liebesnest

Hier stillen die Aliens ihren Hunger nach Zärtlichkeiten. Besonders die turrakischen Wissenschaftler legen großen Wert auf Liebesnester.

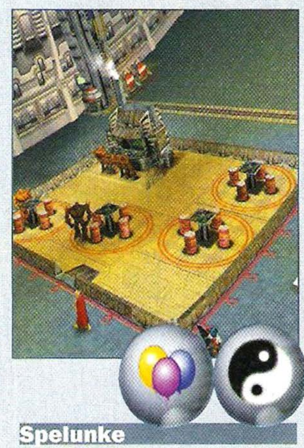
Angestellte benötigt? Ja
Befriedigt: Liebe



Jupiter-Inn

Das Hotel der gehobenen Klasse zieht anspruchsvolle Gäste an und sorgt für ein stilvolleres Schlaferlebnis als der schmucklose Kojentrakt.

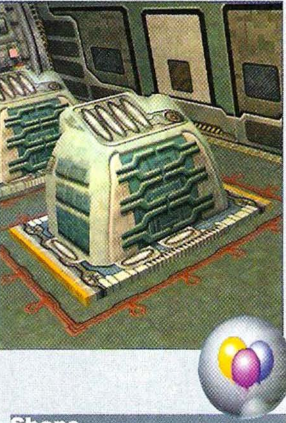
Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Schlaf, Langeweile



Spelunke

Diese einfache Kneipe ist der bevorzugte Treffpunkt der Kasvagorianer, wird aber auch von weniger trinkfesten Rassen oft und gerne besucht.

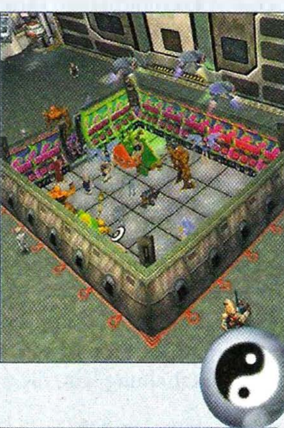
Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Langew., Aufm.



Shops

Vom Kiosk über den Musikladen bis zum Waffengeschäft reicht die Auswahl an Händlern. Jeder Laden braucht Rohstoffe, um zu funktionieren.

Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Langeweile



Disco

Aliens aus allen Teilen der Galaxis kommen sich in dem knallbunten Tanzschuppen näher. Achten Sie darauf, die Lautstärke im akzeptablen Rahmen zu halten.

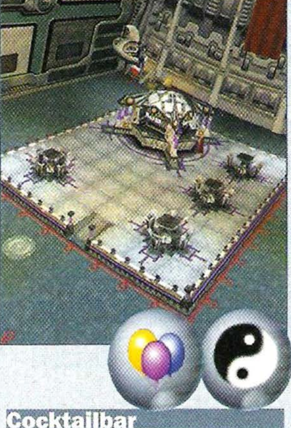
Angestellte benötigt? Nein
Bedürfnis-Icon: Aufmunterung



Sternenpalast

Dieses Luxushotel können sich nur die betuchtesten Ihrer Gäste leisten. Es bietet höheren Komfort als das Jupiter-Inn und kostet dementsprechend mehr.

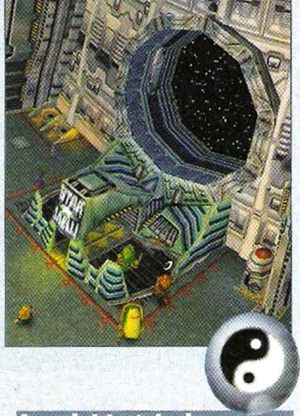
Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Schlaf, Langeweile



Cocktailbar

Die luxuriöse Variante der Spelunke wartet mit einem eigenen Pianisten auf und zieht die reichen und verwöhnten Aliens auf der Station an.

Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Langew., Aufm.



Aussichtsgalerie

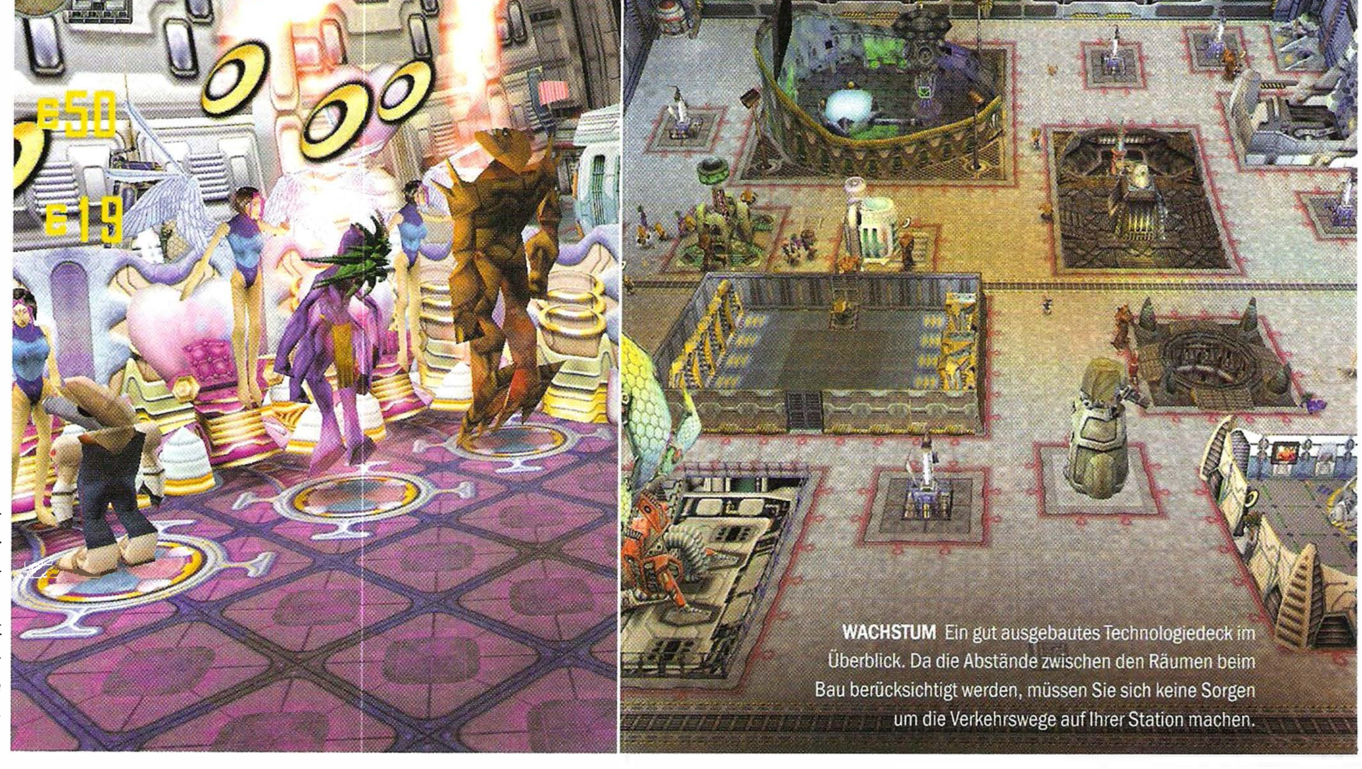
Durch ein riesiges Fenster im Rumpf der Station können Ihre Gäste ins Weltall hinausblicken und sich dabei entspannen. Beliebt bei allen Rassen.

Angestellte benötigt? Nein
Befriedigt: Aufmunterung

mit dem Sie spezifische Einrichtungsgegenstände kaufen und platzieren können. Ein weiterer Mausklick beendet die Planungsphase, worauf Ihre Droiden herbeieilen, um den Raum zu errichten. Während einige Einrichtungen selbstständig funktionieren, können kompliziertere Stationen wie das Labor oder die Fabrik ihre Arbeit nur mit dem entsprechenden Personal aufnehmen.

Im Lauf der Kampagne bekommen Sie es mit neun verschiedenen Alienrassen zu tun, die sich allesamt durch unterschiedliche Vorlieben und Begabungen auszeichnen. Die doppelköpfigen Turraken etwa arbeiten als Wissenschaftler im Labor, die Targ am Kommunikationssensor und die Kamarama verdingen sich als Bauern auf dem Biodeck. Im Gegensatz zu **Dungeon Keeper** müssen Sie Ihre Arbeiter selber anheuern und befördern, wobei fähigere Kandidaten einen höheren Lohn verlangen und effektiver arbeiten als Nichtskönner. Das Personalmanagement erfolgt über ein spezielles Menü, in dem Sie die Daten aller Aliens auf der Station prüfen können. Per Mausklick fährt die Kamera zum gewünschten Bewerber, den Sie mit einem weiteren Klick anheuern kön-

MAKE LOVE Die turrakischen Wissenschaftler sind Dauergäste im Liebesnest. In diesem garantiert jugendfreien Freudenhaus befriedigen die Aliens ihre amourösen Gelüste.



WACHSTUM Ein gut ausgebautes Technologiedeck im Überblick. Da die Abstände zwischen den Räumen beim Bau berücksichtigt werden, müssen Sie sich keine Sorgen um die Verkehrswege auf Ihrer Station machen.

IM WETTBEWERB

Startopia schlägt Dungeon Keeper 2 in allen Disziplinen: Sowohl grafisch als auch spielerisch haben die Entwickler von Mucky Foot die Idee der genialen Keller-Saga konsequent weiterentwickelt und mit zusätzlichen Features versehen. Fans der **Dungeon Keeper**-Reihe sollten zum zweiten Teil greifen, da der gerade optisch seinen Vorgänger klar in den Schatten stellt. Wer auf 3D-Grafik keinen gesteigerten Wert legt, versucht sich am Aufbau einer Bananenrepublik in **Tropico** oder fordert mit **Zeus** die Götter des Olymp zum Wettstreit heraus.

Spiel	Wertung
Startopia	**86%**
Dungeon Keeper 2	85%
Tropico	84%
Herrscher des Olymp: Zeus	81%
Dungeon Keeper	80%

nen. Da allerdings nur glückliche Aliens bereit sind, ihre Unterschrift unter einen Arbeitsvertrag zu setzen, sollten Sie stets dafür sorgen, dass alle Bedürfnisse Ihrer Bewohner befriedigt werden.

Je größer und schöner Ihre Station wird, desto anspruchsvoller werden auch die Bewohner und Besucher. Zu Beginn eines Auftrags sehnen sich die meisten Außerirdischen nach Nahrung, einem Schlafplatz und einer Waschgelegenheit. Als gewissenhafter Stationsleiter sollten Sie stets die Bedürfnisse Ihrer Gäste im Auge behalten: Wie in **Dungeon Keeper** können Sie anhand von Denkblasen über den Köpfen der Kreaturen deren momentane Gefühlslage erkennen. Sobald Ihre Siedlung eine gewisse Größe erreicht hat, werden Wünsche nach exotischen Formen der Unterhaltung laut, die nur

SYSTEM: TEST CENTER

Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

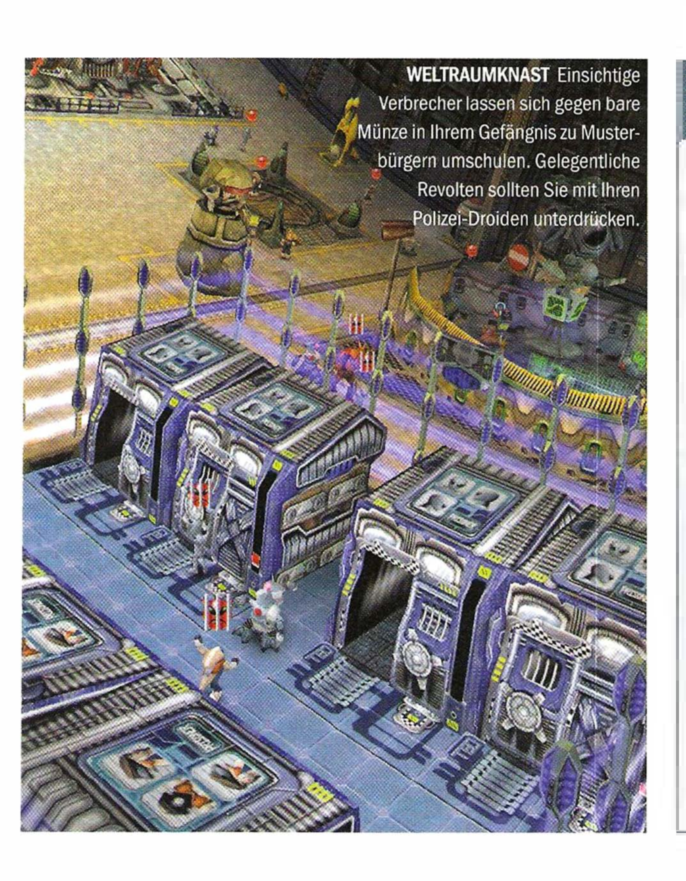
MINIMALE DETAILS

Spieler mit Lowend-PC reduzieren Bildschirm-Auflösung und die Farbtiefe. Faustregel: Je niedriger, desto schneller. Achten Sie darauf, dass die vertikale Synchronisation deaktiviert ist. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Textur-Qualität zu verringern.

MAXIMALE DETAILS

Jedes einzelne Feature in den Grafik-Optionen ist das Einschalten wert. Ein besonderes Schmankerl ist die Texturen-Qualität. Je höher Sie hier gehen, desto mehr können Sie vom Gewusel auf Ihrer Station erkennen.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



WELTRAUMKNAST Einsichtige Verbrecher lassen sich gegen bare Münze in Ihrem Gefängnis zu Musterbürgern umschulen. Gelegentliche Revolten sollten Sie mit Ihren Polizei-Droiden unterdrücken.

Das Biodeck

BIODECK
VERGNÜGUNGS-DECK
TECHNOLOGIE-DECK

Neben dem Technologie- und dem Vergnügungsdeck erwartet Sie in der dritten Etage Ihrer Station das Biodeck. Dieser Bereich dient einerseits gestressten Besuchern als Naherholungszentrum und andererseits als Zuchtbiotop, in dem diverse Nutzpflanzen angebaut werden.



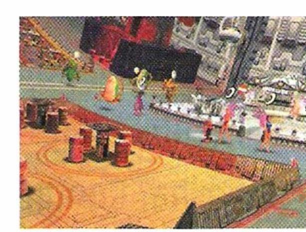
PRIMA KLIMA Mit den vier farbigen Pfeilen im Befehlsmenü passen Sie Bodenhöhe, Wasserstand, Feuchtigkeit und Temperatur des Biodecks an. Da jede Pflanze in unterschiedlichem Klima gedeiht, sollten Sie verschiedene Zuchtgebiete einrichten.

mit den richtigen Gebäuden im Vergnügungsdeck befriedigt werden können. Liebeshungrige Geschöpfe etwa freuen sich über einen Amüsierbetrieb, während sich gestresste Besucher in einer Spelunke oder Cocktailbar gerne einen hinter die Binde gießen.

Das so genannte Biodeck, also die oberste Etage, enthält eine künstliche Umwelt, die Sie per Mausklick ganz nach Ihren Wünschen formen können. So entwerfen Sie in wenigen Minuten hohe Berge oder tiefe Binnenmeere und regeln mit zwei weiteren Icons die Feuchtigkeit des Bodens und die Temperatur. Dies wird gerade in späteren Missionen enorm wichtig, da auf dem Biodeck unterschiedlichste Nutzpflanzen wachsen. Die Palmen, Stauden und Schilfrohre werden abgeerntet und automatisch in Rohstoffe wie Luxusgüter, Medikamente oder Nahrung umgewandelt, die Sie zur Versorgung Ihrer Bewohner nutzen oder weiterverkaufen. Da jede Sorte einen anderen Rohstoff liefert und nur unter speziellen klimatischen Bedingungen gedeiht, lohnt sich das Experimentieren, damit Ihr Gemüsegarten vor Grünzeug überquillt.

Konkurrenz belebt das Geschäft: Während Sie sich in den ersten Missionen der Kampagne mehr oder weniger ungestört um den Auf- und Ausbau Ihres Reichs kümmern können, bekommen Sie es ab dem fünften Auftrag mit ehrgeizigen und äußerst wehrhaften Mitbewerbern zu tun. Auf einer Übersichtskarte am oberen Bildrand können Sie ablesen, welcher Spieler wie viele Sektoren der Station besetzt hält. Sobald Ihr Expansionsdrang von einem Konkurrenten gehemmt wird, können Sie mithilfe von einigen Polizei-Droiden das Schott zu seinem Reich knacken und die feindlichen Sektoren mit Gewalt einnehmen; auf diese Weise bekriegen sich auch bis zu vier Stationsmanager im Netzwerk.

SASCHA GLISS



AMÜSIERMEILE Mit drei Kneipen in unterschiedlichen Preislagen ist dieses Vergnügungsdeck überdurchschnittlich gut ausgestattet.

TESTURTEIL STARTOPIA

86

ENTWICKLER	ANBIETER
Mucky Foot	Eidos

PREIS	TERMIN
Ca. DM 90,-	15.06.2001

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 600
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 350 MB	HD: 350 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Riesige Stationen, witzige Charaktere.

SOUND 80%
Genial: der sarkastische Computerberater.

STEUERUNG 70%
Nicht ganz perfekt, erfordert Übung.

MEHRSPIELER 80%
Unterhaltsames Wettsiedeln im Netz.

MEINUNG
SASCHA GLISS

Dungeon Keeper meets Per Anhalter durch die Galaxis: gnadenlos witzige Aufbau-Strategie mit Tiefgang.

Kenner der Dungeon Keeper-Reihe werden sich auf den Raumstationen von **Startopia** schnell heimisch fühlen. Obwohl die Entwickler sich hemmungslos beim Bullfrog-Klassiker bedienen, wirkt **Startopia** nie wie ein billiger Aufguss. Vielmehr wurde das Weltraumszenario konsequent – und äußerst humorvoll – umgesetzt und neue Spielelemente wie das Biodeck sorgen dafür, dass **Startopia** das große Vorbild in allen wichtigen Aspekten in den Schatten stellt. Unnötig umständlich gerieten allenfalls das Personalmanagement und die mühsame Ernte von Pflanzen auf dem Biodeck. Mit Dungeon Keeper 2 gemeinsam hat das Spiel die völlig chaotischen, weil turbulenten und unübersichtlichen Gefechte mit den Anrainern: Ist der Kampf erstmal in vollem Gange, können Sie kaum noch wirksam eingreifen und sind daher zum Zuschauen verdammt. Wen Argumente wie die umfangreiche Kampagne, die (beinahe) perfekte deutsche Synchronisation und der Spielwitz nicht überzeugen, der sollte sich rasch die spielbare Demo auf der Heft-CD installieren.



Conflict Zone



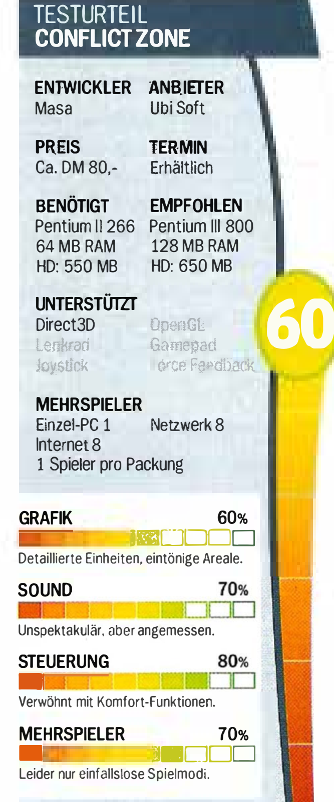
ZANGEN-ANGRIFF Unsere Panzerverbände führen bei der Attacke auf die gegnerische Basis selbstständig ein Flankenmanöver durch. Während ein Teil der Truppen durch das Dorf vorrückt, umfährt ein anderer Teil das Gebirge rechts.

RÜCKZUG Unsere Tanks stehen unter Beschuss von einem Helikopter und ziehen sich in den rettenden Schutz der Flak-Panzer zurück.

Die Grafik? Mau. Die Truppen? 08/15. Die Story? Schnarch. Dafür hat Conflict Zone clevere Truppen und Missionen.

Mit den typisch tumben Echtzeit-Truppen macht **Conflict Zone** endlich Schluss. Das Erstlingswerk des französischen Entwicklerteams Masa glänzt durch clevere Einheiten, die Westwoods Ernter und Ensembles Pikeniere reichlich alt aussehen lassen. Das fängt bei den Formationen an: Ihre Jungs nehmen selbstständig die sinnvollste Aufstellung ein, sobald Sie sie zu einer Gruppe zusammenfassen. Wenn Ihre Truppen Engstellen wie Brücken oder Schluchten passieren müssen, reihen sie sich feinsäuberlich auf, um nach dem Hindernis wieder zur alten Formation zurückzufinden. Neben den üblichen Einsätzen, in denen Sie das gegnerische Lager in Grund und Boden stampfen müssen, stehen auf den beiden Seiten in den je 16 Missionen, die Sie für die fiktiven Armeen von ICP oder Ghost erledigen, eine Reihe Spezialaufgaben auf dem Programm. So sollen Sie mal einen gefangenen Offizier mit einer Hand voll Kommandos befreien, mal einen Minengürtel räumen, um Zivilisten in Sicherheit zu bringen. Im Gegensatz zu den schlauen Einheiten agiert der Computergegner eher enttäuschend. Nur selten überrascht er mit pfiffigen Aktionen. Vor **Emperor** oder **Age of Empires 2** braucht sich **Conflict Zone** in Sachen Gegner-KI trotzdem nicht verstecken.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
CONFLICT ZONE

ENTWICKLER	ANBIETER
Masa	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266	Pentium III 800
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 550 MB	HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

60

GRAFIK 60%
Detaillierte Einheiten, eintönige Areale.

SOUND 70%
Unspektakulär, aber angemessen.

STEUERUNG 80%
Verwöhnt mit Komfort-Funktionen.

MEHRSPIELER 70%
Leider nur einfallslose Spielmodi.

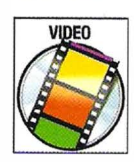
MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Conflict Zone ist ein Fest für alle Echtzeit-Generäle – wenn sie nicht zu viel Wert auf die Story legen.

Wenn Sie sich schon immer über dämliche Echtzeit-Untergebene geärgert haben, müssen Sie **Conflict Zone** einfach eine Chance geben. Die selbstständig agierenden Einheiten ersparen Ihnen viel Frust und vor allem viel unnötige Kleinarbeit. Warum soll ich mich um angeschossene Panzer kümmern? Ich will Schlachten schlagen, nicht Samariter spielen. Klasse, dass meine Ingenieure das von selbst erledigen.
Allein der Funke will so recht nicht überspringen. Während mich etwa **Emperor** mit seiner perfekt erzählten Story und den coolen Einheiten trotz spielerischer Mängel vor den Bildschirm fesselt, bin ich mit dem 08/15-Szenario und den Standard-Truppen von **Conflict Zone** nie recht warm geworden – trotz der witzigen Zwischensequenzen und der abwechslungsreichen Missionen. Wenn Ihnen aber Spieltiefe wichtiger ist als Präsentation, sollten Sie **Conflict Zone** auf Ihre Wunschliste setzen.



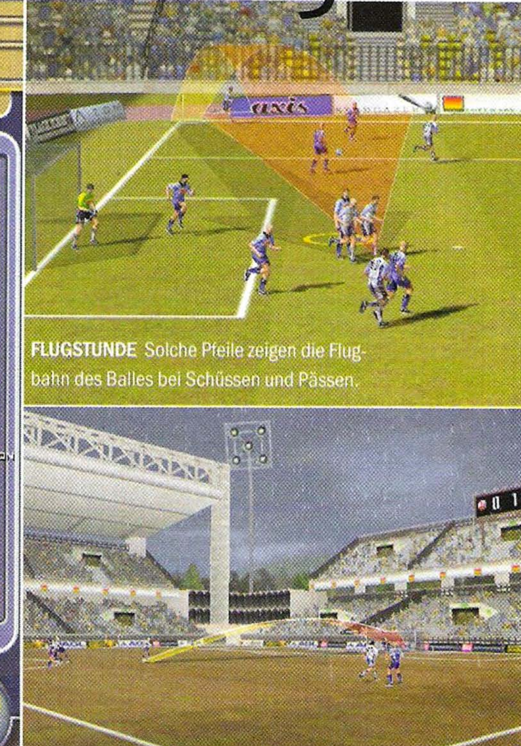




Bundesliga Manager X



SCHIEBUNG Anders als in Anstoß 3 können Sie die Spieler nicht stufenlos verschieben.



FLUGSTUNDE Solche Pfeile zeigen die Flugbahn des Balles bei Schüssen und Pässen.

MATSCH Prasselnder Regen sorgt für regelrechte Schlammschlachten.

Neues Team, neue 3D-Engine, aber auch neue Fußballmanager-Referenz? Wir sind für Sie auf- und abgestiegen.

Das X im **Bundesliga Manager X** könnte auch für die römische Zehn stehen – zehn Jahre **Bundesliga Manager**. Zehn Jahre, in denen sich die Spielgrafik immer mehr an FIFA-Standards herangepirscht hat. Aber auch zehn Jahre, in denen sich Ihre Aufgaben als Trainer und Manager eines Bundesliga-Teams kaum verändert haben. Sie dürfen aufstellen, taktieren, trainieren, verhandeln, das Stadiongelände ausbauen, Sponsoren werben und um Salatschüsseln und Pokale kämpfen. Nur österreichische **BMX**-Käufer bekommen die Originaldaten der dortigen „Max. Bundesliga", alle anderen müssten Schalke Gelsenkirchen zunächst per eingebauten Editor ändern. Einmal gewählt, bleibt Ihnen Ihr Club ewig erhalten; Karrieren mit Vereinswechsel (soll in der Praxis vorkommen) sind nicht eingeplant. Mit – je nach Komplexitätsstufe – bis zu zwölf Auswahlbuttons ist ein Verirren in den Menüs so gut wie ausgeschlossen; Warnlampen und E-Mails weisen Sie auf rote Zahlen und absinkende Trainingswerte hin. Der Spieler-Kauf erfolgt durch schlichtes Angebot-Abgeben – so was wurde schon spannender inszeniert. Die Spiele selbst lassen sich in 2D oder 3D (dauert jeweils rund zehn Minuten) verfolgen. Wer drauf verzichtet, bekommt leider so gut wie keine Hinweise darauf, wie es zur 0:3-Schlappe kam. Lag es womöglich an der Kondition? Oder doch am Fliegenfänger-Torwart?

PETRA MAUERÖDER

TESTURTEIL BUNDESLIGA MANAGER X

78

ENTWICKLER Software 2000	**ANBIETER** Virgin
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 350, 64 MB RAM, HD: 730 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 500, 128 MB RAM, HD: 730 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 8, Netzwerk -, Internet -, 8 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Öde Menüs, feine 3D-Spielszenen.

SOUND 70%
Fangejubel plus Wontorra-Kommentar.

STEUERUNG 80%
Einfach, übersichtlich, bequem.

MEHRSPIELER 70%
Abwechselnd wird gemanagt und taktiert.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

So ernst wie August: Der BMX konzentriert sich aufs Wesentliche.

Bengalische Feuer, Wontorra am Mikro, Carsten-Ramelow-Animationen, Regenschauer – alles sehr nett, doch warum bekomme ich das Gekicke nur am Stück präsentiert (noch dazu ohne Wiederholungen und Zeitlupen), wo mir doch die Highlights reichen würden? Enttäuscht haben mich die todlangweiligen Transfer-Verhandlungen und einige optische Mängel (schlecht lesbare Schrift, unübersichtliche Spieler-Infos). Davon abgesehen ist der **BMX** ein komplett ausgestatteter, superseriöser Fußballmanager, dem ein bisschen Augenzwinkern à la **Anstoß 3** gut getan hätte. Für jene, die vor einem **Anstoß 3** oder **Kicker 2** kapitulieren, ist der **BMX** hingegen optimal, weil er sich a) gut auf die eigenen Ansprüche zurechtstutzen lässt, man ihn b) äußerst klicksparend bedienen kann und c) man fast alle Funktionen automatisieren darf.



DEMO

Z: Steel Soldiers



MÄCHTE DES CHAOS Massenschlachten arten regelmäßig in heilloses Durcheinander aus.



FEURIGE KERLCHEN Die Grafik glänzt mit bombastischen Effekten – im Wortsinn.

Der Nachfolger des **rasantesten Strategiespiels aller Zeiten** bringt mehr Taktik ins Spiel – und eine eigenwillige KI.

Das erste PC-Spiel der legendären Programmierertruppe Bitmap Brothers spaltete seinerzeit die Echtzeit-Gemeinde in zwei Lager: Die einen liebten Z wegen des actionreichen, tempobetonten Spielablaufs. Die anderen hassten es genau deswegen. Der Nachfolger **Z: Steel Soldiers** lässt die Flaggenhatz wieder aufleben: Sie führen eine Armee von Robotern zu Lande, zu Wasser und in der Luft über fünf Planeten und decken dabei eine galaktische Verschwörung auf. Jeder der 30 abwechslungsreichen Levels ist in mehrere Sektoren unterteilt. Je mehr Sie davon kontrollieren, desto mehr Geld wandert in Ihre Kriegskasse und desto mehr Truppen können Sie produzieren. Das aufwendige Ressourcensammeln eines **C&C** fällt damit weg; Sie können sich voll auf den Kampf konzentrieren. Die Gefechte laufen nicht ganz so hektisch wie im Vorgänger ab, sind aber nicht weniger actionreich – dafür sorgt auch die effektreiche Grafik mit ihren spektakulären Explosionen. Allerdings werden defensive Spieler wieder keine Freude haben. Zwar können Sie im Gegensatz zu Teil 1 jetzt auch Fabriken errichten und Ihre Basen mit Verteidigungsanlagen schützen. Wer aber nicht ständig in die Offensive geht und neue Sektoren einnimmt, sieht sich in späteren Missionen mit einer fast unbesiegbaren Übermacht des aggressiven Computergegners konfrontiert. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ja, wo laufen sie denn? Ja, wo laufen sie denn hin? Die Blechkameraden sind einfach zu eigensinnig.

Schon im Vorgänger waren die Robokrieger keine großen Leuchten, Z2 setzt aber noch einen drauf: Einen Haufen Steel Soldiers unter Kontrolle zu halten, ist schwieriger, als einen Sack Flöhe zu hüten. Da stürmt meine Verteidigungsarmee einem einsamen Jeep hinterher, während der Rest der Angreifer fröhlich meine Basis demoliert. Oder es nietet ein einzelner Scharfschütze in aller Seelenruhe ein ganzes Platoon um, ohne dass meine Blechhirnis auf die Idee kommen, zurückzuschießen. Zwar wollen die Programmierer die KI in weiteren Updates noch überarbeiten; aktuell sorgt dies aber für einen recht hohen Schwierigkeitsgrad. Steel Soldiers ist trotzdem ein weitgehend gelungener Nachfolger, der den Charme und das erfrischend andere Spielsystem des Originals einfängt und erweitert. Aber es ist nicht der Hit, der es mit einer besseren KI sein könnte.

TESTURTEIL
Z: STEEL SOLDIERS

ENTWICKLER Bitmap Bros.
ANBIETER Bigben Interact.
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Juni 2001
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 450 MB
EMPFOHLEN Pentium III 750, 128 MB RAM, HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

75

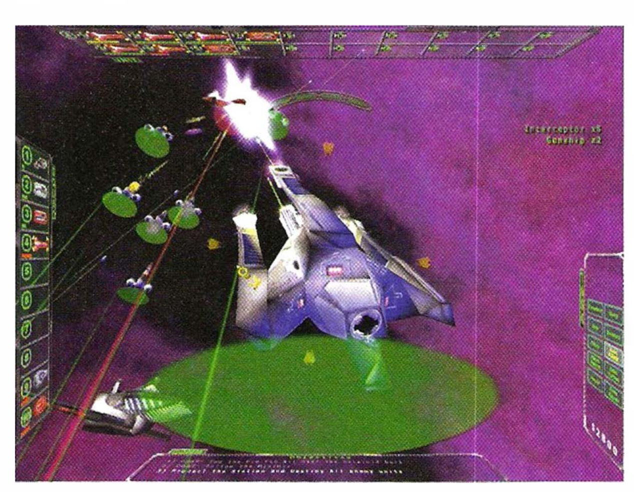
GRAFIK 70%
Tolle Effekte, triste Landschaften.

SOUND 80%
Sehr gut, aber nicht herausragend.

STEUERUNG 70%
Standard-Echtzeit-Kommandos.

MEHRSPIELER 80%
Für reaktionsschnelle Taktiker.

Far Gate



Im **Homeworld-inspirierten** Far Gate suchen Sie der Menschheit im Weltall ein neues Zuhause.

Wieder einmal steht das Schicksal unseres Planeten auf Messers Schneide. Als mürrischer Raumkommandant Viscero machen Sie sich mit einigen Kolonisten zu einer neuen Heimat außerhalb unseres Sonnensystems auf, nur um kurz nach der Ankunft von aggressiven Aliens unter Beschuss genommen zu werden. Nach der Flucht durch ein Wurmloch beginnt eine Odyssee durch 30 Missionen, in der Sie Ihre Armada verteidigen und den Invasoren den Garaus machen müssen. Die Echtzeit-Raumschlachten erinnern nicht nur auf den ersten Blick an das 3D-Spektakel **Homeworld**, sie spielen sich auch ganz ähnlich. Jeder Auftrag versetzt Sie in ein riesiges, dreidimensionales Sonnensystem, in dem Sie Ihre Schiffe per Mausklick auf Gegnerjagd schicken. Sobald Sie eine Station gebaut haben, sammeln Ihre Drohnen Rohstoffe von umliegenden Asteroiden ein, die in den Bau neuer Schiffe und Technologien gesteckt werden. Neben der reichlich dünnen und unspektakulär präsentierten Story zählt die unpräzise und bisweilen verwirrende Steuerung zu den größten Schwächen des Spiels. Gerade im Schlachtgetümmel fällt es schwer, eine praktikable Kameraposition zu finden. Da die Karten zudem riesig und die eigenen Schiffe relativ langsam sind, gleicht die Erkundung der Systeme oft einem Geduldsspiel. SASCHA GLISS



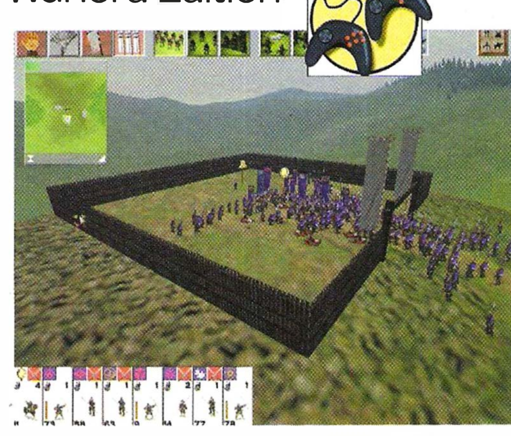
TESTURTEIL FAR GATE

ENTWICKLER	ANBIETER
Super X Studios	Virgin
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 90,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 233 32 MB RAM HD: 780 MB	Pentium III 500 128 MB RAM HD: 780 MB
UNTERSTÜTZT	
Direct3D Lenkrad Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet 4 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

64

Kategorie	Wertung	Kommentar
GRAFIK	70%	Nicht ganz auf Homeworld-Niveau.
SOUND	60%	Spärliche Effekte, merkwürdige Musik.
STEUERUNG	40%	Nur mit Übung halbwegs beherrschbar.
MEHRSPIELER	60%	Genreübliche Mehrspielerkämpfe im Netz.

Shogun - Warlord Edition



PIXELBREI Der Grafik-Engine von Shogun merkt man ihr Alter deutlich an.

Ein knappes Jahr hat das Echtzeit-Taktikspiel **Shogun: Total War** schon auf dem Buckel. Die **Warlord Edition** soll das Hardcore-Strategiespiel mit frischen Einheiten, Gebäuden und zwei komplett neuen Einzelspieler-Kampagnen beleben. In den beiden Feldzügen führen Sie entweder die mongolischen Horden in die Schlacht oder schlagen sich auf die Seite der Verteidiger. Dabei spielen sich die gefürchteten Reiter von Dschingis Khan erfrischend ungewohnt. Anders als die aus dem Hauptprogramm bekannten einheimischen Clans bewirtschaften und bebauen sie nicht das Land, sondern plündern gewonnene Gebiete. Ansonsten bleibt alles beim Alten – die an **Shogun** kritisierten Mängel (Stichwort: Steuerung, Übersicht) haben die Programmierer nicht ausgemerzt. Für den exzellenten Mehrspielermodus gibt es leider keine neuen Kampagnen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Creative Assembly
Anbieter	Electronic Arts
Preis	Ca. DM 80,-
Termin	05.07. 2001
SPIELSPASS	**79%**

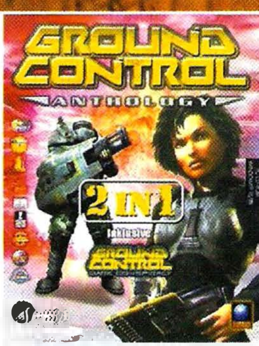


Classics

KERNTRUPPEN Der Kommandopanzer im Vordergrund ist Ihre wichtigste Einheit. Wird er zerstört, ist die Mission verloren.

BATTLEMECHS Das Add-on Dark Conspiracy erweitert das Programm um neue Einheiten.

Ground Control Anthology



Kein langwieriger Aufbauteil, kein Ressourcen-Sammeln: Ground Control setzt auf Echtzeit-Gefechte pur.

Das 3D-Strategiespiel **Ground Control** verzichtet auf den Echtzeit-typischen Basisbau. Stattdessen beginnen Sie jede Mission mit einer vorgegebenen Auswahl an Science-Fiction-Bodentruppen und Luftstreitkräften. Weil es keine Verstärkungen gibt und Sie in den Levels nicht speichern können, müssen Sie taktisch klug vorgehen, um zu gewinnen. Genau das macht die Einsätze so spannend, führt aber vor allem in späteren Einsätzen zu Frusterlebnissen. Dafür ist die Steuerung für ein 3D-Echtzeitspiel nahezu vorbildlich einfach gelöst und auch grafisch gibt es trotz des fortgeschrittenen Alters nichts zu meckern. In der Budget-Packung **Ground Control Anthology** steckt neben dem Hauptprogramm das Add-on **Dark Conspiracy**, das ein gutes Dutzend neue Missionen und eine dritte Alien-Fraktion bringt. Für 60 Mark eine empfehlenswerte Investition für Echtzeit-Strategen, die lieber an Taktiken tüfteln statt Spice oder Tiberium zu ernten.

Anbieter .... Vivendi-Universal
Preis .... Ca. DM 60,-

Wussten Sie schon, dass ...

- Ground Control das erste PC-Spiel von Massive Entertainment darstellt und die Schweden ansonsten Spielesoftware für Handys entwickeln?
- es auch eine deutsche Spieleschmiede namens Massive gibt, die derzeit an Aquanox werkelt?

Gut & Günstig:

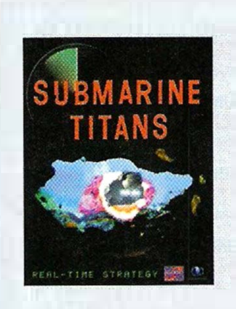
Theme Park World



Electronic Arts, ca. DM 30,-

Bullfrogs Freizeitpark-Simulator gibt's jetzt zum Preis einer Autoscooter-Zehnerkarte. Gut: Schicke 3D-Grafik, leicht durchschaubares Spielsystem, echter Rummel-Flair. Schlecht: Für WiSim-Profis keine wirkliche Herausforderung und die Levels spielen sich einer wie der andere.

Submarine Titans



Koch Media, ca. DM 30,-

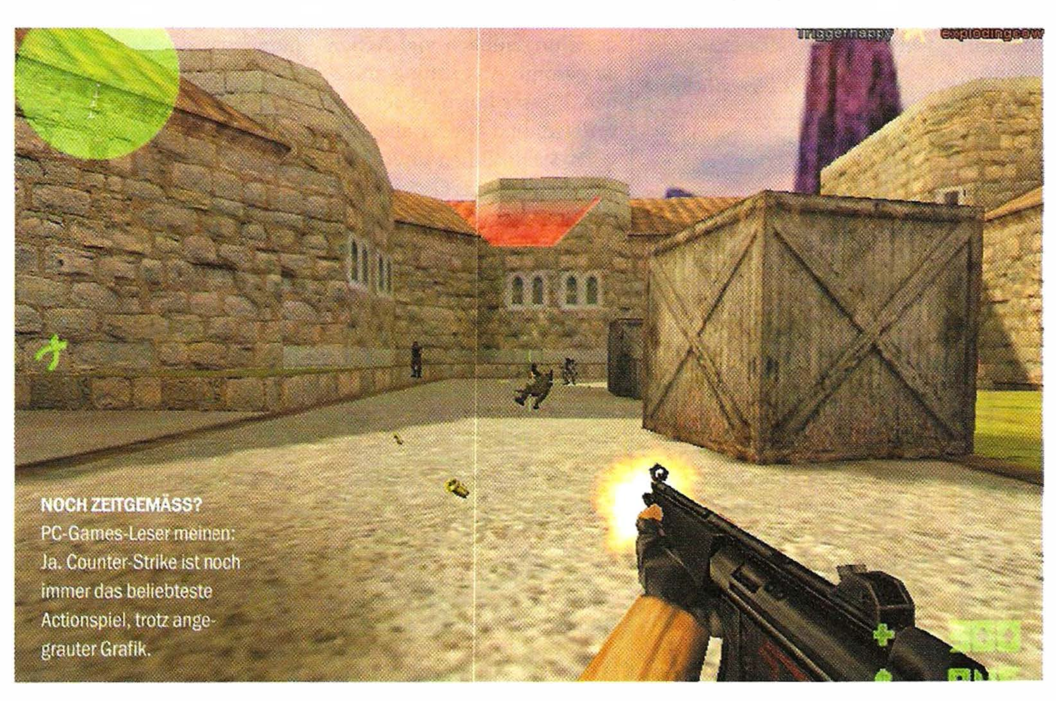
Submarine Titans lässt sich wohl am besten mit „Starcraft unter Wasser" beschreiben. Tatsächlich kupfert das Untersee-Echtzeit-Strategiespiel grafisch, bei der Bedienung und im Missionsdesign viel vom großen Vorbild ab, ohne allerdings dessen Klasse zu erreichen. Zum Budgetpreis ist es aber allemal einen Blick wert.

Ihre Experten

THOMAS WEISS FLORIAN STANGL

Der Spaß entscheidet - nicht die Grafik

Dass ein Computerspiel trotz betagter Optik mächtig Laune machen kann, ist ein Mythos. Oder etwa doch nicht? Das beste Beispiel im sonst so auf grafische Schmankerl bedachten Action-Segment ist **Counter-Strike**. Obwohl die Taktik-Modifikation auf dem angegrauten **Half-Life** und damit auf einer kräftig aufpolierten, aber eigentlich längst nicht mehr zeitgemäßen Engine basiert, erfreut es sich nach wie vor ungebrochener Beliebtheit: Tausende Shooter-Fans finden sich allabendlich zu heißen Mehrspielergefechten im Internet ein. Auch PC-Games-Leser mischen mit. Wie eine Umfrage auf www.pcgames.de ergab, finden immerhin über die Hälfte der Teilnehmer Mods für **Half-Life** noch zeitgemäß – der Spaß entscheidet, nicht die Grafik. Trotzdem: Immerhin 40 Prozent meinen, dass sich die Mod-Macher langsam nach moderneren Grafikgerüsten für kommende Werke umsehen sollten, etwa der **Unreal**- oder der **Quake** 3-Engine. Auch deshalb waren viele von den ersten Screenshots zu **Counter-Strike: Condition Zero** enttäuscht, der Singleplayer-Ausgabe des populären Mehrspieler-Shooters. Die vertraut nämlich nach wie vor auf die **Half-Life**-Engine. Ob trotzdem wieder der Spielspaß mehr zählt?



NOCH ZEITGEMÄSS? PC-Games-Leser meinen: Ja. Counter-Strike ist noch immer das beliebteste Actionspiel, trotz angegrauter Grafik.

Die PC-Games-Referenzen: ACTION

	Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
	Unreal Tournament	Ego-Shooter	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
	Dark Project 2 – The Metal Age	Action-Adventure	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
	Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
	No One Lives Forever	Ego-Shooter	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
	Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
	Deus Ex	Action-Adventure	89	08/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
	System Shock 2	Action-Adventure	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
NEU	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	89	07/01	Codemasters, ca. DM 80,-
	Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
	Rayman 2 – The Great Escape	Jump & Run	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
	B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	87	06/01	Koch Media, ca. DM 80,-
	Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
	StarTrek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
	Tribes 2	Multiplayer-Shooter	85	05/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
	Drakan	Action-Adventure	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
	Unreal	Ego-Shooter	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
	Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
	Outcast	Action-Adventure	84	08/99	Infogrames, ca. DM 30,-
	Starlancer	Weltraum-Action	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-

HIGHLIGHTS

SEITE

ST: Elite Force Add-on



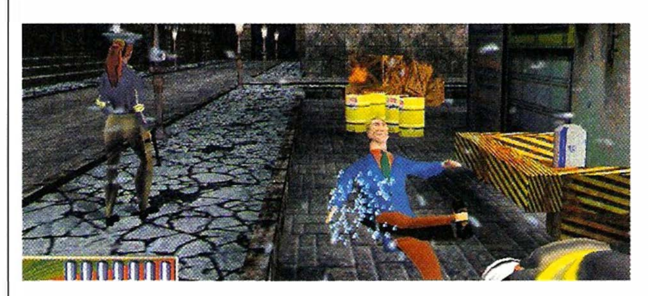
KEIN FEHLER Die Mission mit Captain Proton ist in schwarz-weiß gehalten. Ähnlich farblos spielt sich die Klingonen-Solomissionen.

Captain Proton zählt sicher zu den besseren Einfällen der Fernsehserie **Star Trek: Voyager** – erfreulicherweise kommt dieses Spektakel im Add-on zu **Elite Force** endlich zum Zuge. Allerdings ist das schon der einzige Pluspunkt für Solospieler, denn die anderen Vorzüge wie einige Mehrspielerkarten und kreative Multiplayer-Optionen sind für netzwerklose Spieler nur gegen Bots brauchbar. Nervig ist die fehlende Speicherfunktion in den beiden mäßig spannenden Solomissionen – soll damit die erneut zu kurze Spielzeit künstlich verlängert werden? So richtig liebevoll ausgestattet ist das Add-on eh nicht: Fünf Mehrspielerkarten stammen aus der Fangemeinde, die neuen Skins wie Borg-Queen, Chaotica oder B'Elanna als Borg erfreuen auch nur echte Fans und für den Modus „Virtuelle Voyager" gilt das Gleiche. Was bringt einem das Rumlaufen auf dem Raumschiff, wenn die meisten Türen geschlossen sind? Tipp: Schauen Sie lieber auf die Fansite www.eliteforcecenter.com, da gibt es kostenlose Add-ons mit ähnlich viel Spielspaß. FLORIAN STANGL

Entwickler	Raven Software
Anbieter	Activision
Preis	Ca. DM 50,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 65%

Feuerwehr 3D

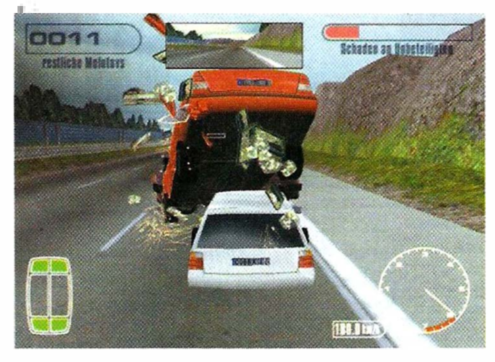


Die Idee ist klasse: Statt Lebenslichter werden hier Feuer ausgepustet, statt Raketenwerfer oder Railgun halten Sie ein dickes Strahlrohr in den Händen. Kinderträume werden wahr, denn Sie stellen sich als mutiger Löschmeister neben diversen Bränden auch schlagkräftigen Ganoven in den Weg. Für geradezu unglaublich viel Action ist gesorgt: Ausrüstung anziehen, Wasser holen, Feuer ausspritzen, und wieder alles von vorn. Wenn Ihnen unverhofft ein Bösewicht ins Gesicht haut, machen Sie ihn mit Ihrem Strahlrohr nass – Strafe muss sein. Erstellt wurde **Feuerwehr 3D** mit dem Software-Baukasten 3D Game Studio, und so spielt es sich auch. Die Grafik ist unter aller Löschkanone, der Sound ein Trauerspiel, die magere Steuerung nicht konfigurierbar und die Spielmotivation gleicht einem Strohfeuer. Selbst der niedrige Preis ist beim besten Willen kein Kaufargument. FLORIAN STANGL

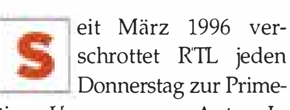
Entwickler	Twinbits
Anbieter	Ari Data
Preis	Ca. DM 30,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 22%

Alarm für Cobra 11 – Director's Cut



KOLLISIONSKURS Selbst die Autobahnpolizei rammt unbeteiligte Fahrzeuge, ohne mit der Wimper zu zucken.



Seit März 1996 verschrottet RTL jeden Donnerstag zur Primetime Unmengen an Autos: In der Action-Serie **Alarm für Cobra 11** überschlagen sich die fahrbaren Untersätze wie am Fließband, explodieren und gehen lichterloh in Flammen auf. Der Director's Cut gleicht dem im Januar erschienenen PC-Spiel nahezu wie ein Ei dem anderen. Änderungen beschränken sich auf Zusatzmissionen, die Sie auch im Internet kostenlos bekommen. In den Aufträgen düsen Sie beispielsweise im Rückwärtsgang über deutsche Autobahnen oder müssen im (simulierten!) betrunkenen Zustand und mit Tunnelblick eine Fahrt überstehen. Im Grunde ist der Spielablauf aber immer gleich: Über eine eintönige Strecke heizen, den Funkanweisungen lauschen und böse Gangster von der Straße schubsen. Nach jeder erfolgreich absolvierten Anweisung winkt als Belohnung ein kurzer Filmschnipsel, der eine Actionsequenz des Serienvorbildes über den Bildschirm flimmern lässt. THOMAS WEISS

Entwickler	VCC Entertainment
Anbieter	THQ
Preis	Ca. DM 40,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 20%

Hilfe! Ich bin ein Fisch



In Dänemark ist der Zeichentrickfilm **Hilfe! Ich bin ein Fisch** das, was **Prinzessin Mononoke** in Japan war: erfolgreich. Weil sich Computerspielumsetzungen zu bekannten Leinwandvorbildern mit vergleichsweise wenig Aufwand produzieren lassen, ist parallel zum deutschen Filmstart auch das gleichnamige Spiel erschienen. Leider fällt der digitale Ableger weniger durch feuchtfröhlichen Spaß als vielmehr durch seinen staubtrockenen Spielablauf auf. Sie bahnen sich als mutierter Fisch einen Weg durch eine verzwickte Unterwasserwelt und halten Abstand von feindlich gesinnten Krebsen. Unter Wasser liegen bekanntlich die merkwürdigsten Dinge herum; folglich treffen Sie alte Nummernschilder, Wasserpistolen oder nützliche Brechstangen, die bei Anwendung Felsformationen zum Einsturz bringen und so neue Durchgänge freilegen. Zwischendurch schwimmen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitlimits durch Ringe. Grundsätzlich steht aber die Kombination von Gegenständen im Vordergrund, die nach einer halben Stunde anödet: Von Logik ist keine Spur, die Reise durch den blauen Brei ist wegen fehlender Übersichtlichkeit verwirrend. THOMAS WEISS

Entwickler	Fundragoon Games
Anbieter	Egmont Interactive
Preis	Ca. DM 70,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 20%

Moorhuhn: Winter Edition



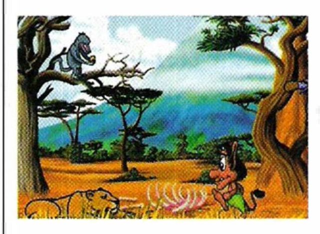
WETTERBEDINGT
Das berühmte Popup-Huhn (25 Punkte) trägt jetzt einen Schal – toll!

Das einstige **Moorhuhn**-Fieber muss inzwischen irgendwie zum Fieberwahn mutiert sein, anders ist der überflüssige Aufguss mit dem Untertitel **Winter-Edition** nicht zu erklären. Die Landschaft aus **Moorhuhn 2** wurde mit Schnee, Eiszapfen und Dunkelheit ausgestattet und mit einigen kleinen Extras versehen; es gibt also erwartungsgemäß kaum Neuerungen, schon gar keine spielerischen. Für Neugier und Spekulationen sorgt der kleine Hinweis auf die enthaltene „Black & White-Sammler-Edition", der die CD-Hülle ziert. Hat das glubschäugige Federvieh etwa einen Auftritt als Bonus-Kreatur in Peter Molyneux' Strategie-Mix? Oder gibt es gar eine neuen Modus, in dem man statt Moorhühnern Tiger, Affen, Kühe und Co. aufs Korn nimmt? Natürlich nicht, es ist exakt das gleiche Spiel wie die **Winter-Edition**, mit dem kleinen Unterschied, dass die Entwickler konsequenterweise die Farben weggelassen haben. GEORG VALTIN

Entwickler: Phenomedia
Anbieter: Ravensburger
Preis: Ca. DM 30,-
Termin: Erhältlich

SPIELSPASS 16%

Hugo: Im Reich der wilden Tiere



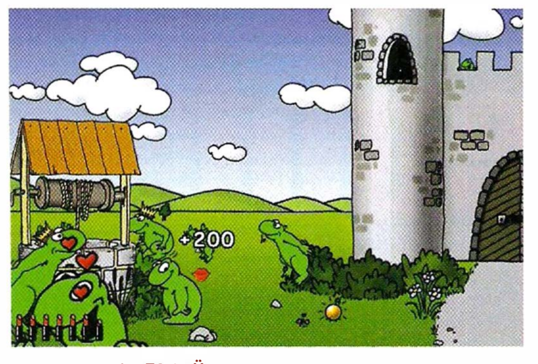
In seinem neuesten Abenteuer hat es den redseligen Kobold Hugo in die afrikanische Savanne verschlagen, wo er gemeinsam mit seinen Freunden einem gestressten Storch bei der Nachwuchs-Auslieferung an drei Vogelfamilien helfen muss. Mit jeweils einem der drei Helden müssen Sie in klassischen Jump&Run-Levels unter Zeitdruck Früchte einsammeln, wilden Tieren ausweichen und Minirätsel lösen, um schließlich den glücklichen Eltern die Eier ins Nest zu legen. Neben den Hüpfspielchen können Sie in der Fotosafari auf die unblutige Jagd nach wilden Tieren gehen oder im Memory-Spiel Ihr Gedächtnis trainieren.

Ganz auf Kinder zugeschnitten, ist auch der jüngste Teil der **Hugo**-Serie für Spieler uninteressant, die die Grundschule bereits hinter sich haben. Die fünf Mini-Spiele sind zu einfach gestrickt und langweilen schnell. Zudem verzichten die Entwickler traditionell auf Zutaten wie moderne Technik oder komfortable Bedienung: Die Hüpfeinlagen in antiquierter 2D-Grafik lassen sich nur unpräzise steuern, wodurch gerade bei der Zielgruppe eher Frust als Lust vor dem Monitor aufkommen dürfte. SASCHA GLISS

Entwickler: ITE Media
Anbieter: NBG
Preis: Ca. DM 50,-
Termin: Erhältlich

SPIELSPASS 14%

Uli Stein: Kuss-Shooter



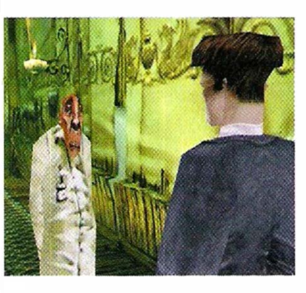
ALLES GRÜN
Frösche mit Krone bringen besonders viele Punkte.

Küsse statt Schüsse, Lippenstifte statt Patronen: In einem weiteren Aufguss des **Moorhuhn**-Spielprinzips (diesmal von Uli Steins Cartoons inspiriert) gehen Sie mit einem Kussmund-Cursor auf Froschjagd. Die lustigen grünen Quak-Sager bewegen sich dabei entweder hüpfenderweise über den Bildschirm oder tauchen in regelmäßigen Abständen zwischen den Zinnen der Burg im Hintergrund auf; auch das Küssen eines pinselnden Exemplars bringt Punkte. Mitunter springen sogar Froschkönige (erkennen Sie an der Krone) durch das Bild, die sich bei einer erfolgreichen Kuss-Attacke in eine Uli-Stein-Comicfigur verwandeln. Dass dies spätestens nach dem dritten Spiel langweilig wird, ist wenig überraschend. Programmiert wurde das Teil mit dem Multimedia-Tausendsassa Macromedia Director – sicherlich mitschuldig an der leicht verzögerten, trägen Steuerung. Die Krönung: Je mehr Punkte Sie erknutschen, desto mehr Teile legt ein Zeichentrickschwein im Abspann von seinem Lederoutfit ab. Na, wenn das mal kein Anreiz ist! GEORG VALTIN

Entwickler: BVM
Anbieter: Ravensburger
Preis: Ca. DM 30,-
Termin: Erhältlich

SPIELSPASS 15%

Dr. Jekyll & Mr. Hyde



Im Irrenhaus, das Dr. Jekyll leitet, brechen Tumulte aus. Jemand hat die Patienten freigelassen und mit Medikamenten bis zur Raserei aufgeputscht. Gleichzeitig wurde Jekylls Tochter entführt. So beginnt ein Action-Adventure, das niemand braucht – ein **Alone in the Dark** mit Sparhorror, das sich für eine Romanumsetzung hält. Schlimme Selbstüberschätzung! Die Hauptfigur, zu sehen aus der dritten Person, stakst, als hätte sie ihren Gehstock im Gesäß, durch hässlich tapezierte Flure und haut buckligen Kreaturen monoton vor die Stirn. Später verwandelt sich der Held in sein monströses zweites Ich als Mister Hyde und man wundert sich: Hübscher sah er im Urzustand auch nicht aus. In Dialogen, die sich unglücklicherweise nicht vermeiden lassen, treffen gelangweilte Sprecher beim Weinen, Beschweren, Bitten und Schreien alles, nur garantiert niemals den richtigen Ton. Dafür springt die lenkbare Kamera so spontan auf Befehle an, dass man grundsätzlich die falsche Ecke im Visier hat. Macht nix: Laufen, Springen und Schlagen passiert ja auch Pi mal Daumen. Wozu soll man da noch sehen wollen, in welche Richtung es geht? Wenn das Ziel ein Spiel zum Fürchten war – geschafft! DANIEL CH. KREISS

Entwickler: Cryo
Anbieter: Cryo
Preis: Ca. DM 80,-
Termin: 15.6.2001

SPIELSPASS 56%

Classics

HILFREICHE MIEZE Die Cheshire-Katze können Sie zu Hilfe rufen, wenn Sie nicht weiterwissen.

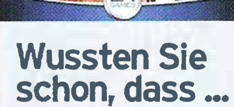
MÄRCHENLAND Die Levels sprühen nur so vor witzigen, fantasievollen Einfällen.

American McGee's Alice

Machen Sie mit Lewis Carrolls Märchenbraut traumhafte Levels unsicher und knacken Sie knifflige Kopfnüsse.

Das hat Alice nicht verdient: Das erfrischend ungewöhnliche Action-Adventure war der Kundschaft wohl zu abgefahren und landet gerade mal ein Vierteljahr nach Erscheinen auf dem Grabbeltisch. Dabei ist die Märchenadaption ein wirklich gelungener Mix aus spannenden Kämpfen und logischen Rätseln: rund 25 Spielstunden Spaß pur. Die Levels sind ein wahr gewordener Spielertraum und machen optisch dem Wunderland-Szenario alle Ehre. Da gibt es Gift spuckende Blumen, Schachbrett-Ebenen, Unterwasserlandschaften und hüftschwingende Standuhren. Ob sie über Pilztrampoline springt, riesige Bücher zu einer Brücke auftürmt, ein akustisches Puzzle löst, sich mit Kartenwachen, riesigen Skorpionen und fluffigen Hoppelhäschen Kricketschläger-Duelle liefert oder die Grinsekatze zu Hilfe ruft, wenn sie einmal nicht weiterweiß – Alice lässt Kollegin Lara Croft ganz schön alt aussehen. Lediglich die dämlichen Computergegner und einige nervige Jump&Run-Sequenzen trüben das Spielvergnügen etwas.

Anbieter .... Electronic Arts
Preis .... Ca. DM 50,-

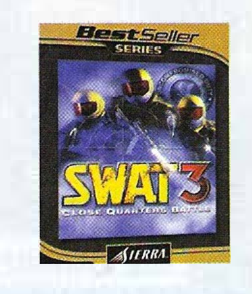


Wussten Sie schon, dass ...

- ... Namensgeber und Chefdesigner American McGee seinerzeit an einigen indizierten Actionspielen von id Software mitgearbeitet hat?
- ... Lewis Carroll nicht nur Märchen verfasst hat, sondern auch ein begnadeter Mathematiker mit einer Vorliebe für Logikrätsel war?

Gut & Günstig:

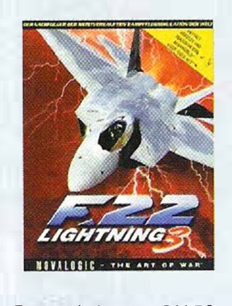
SWAT 3 (Bestseller Series)



Vivendi-Universal, ca. DM 30,-

Für gerade mal 30 Mark können Sie nun Mitglied in einer Anti-Terroreinheit werden: In den spannenden Missionen des Taktik-Shooters sind Köpfchen und schnelle Reflexe gefragt. Bei Waffen und Ausrüstung haben die Entwickler auf Authentizität geachtet. Fans des **Rainbox Six**-Prinzips sind mit **SWAT** 3 gut beraten.

F-22 Lightning 3



Electronic Arts, ca. DM 50,-

Novalogic ist bekannt dafür, actionlastige Flugsimulationen zu schaffen, die auch Einsteiger ohne großes Handbuchstudium schnell beherrschen. Wer also mal reinschnuppern möchte, findet in **F-22 Lightning** 3 eine solide Simulation des amerikanischen Superjägers mit recht spannenden Missionen.



Ihre Experten



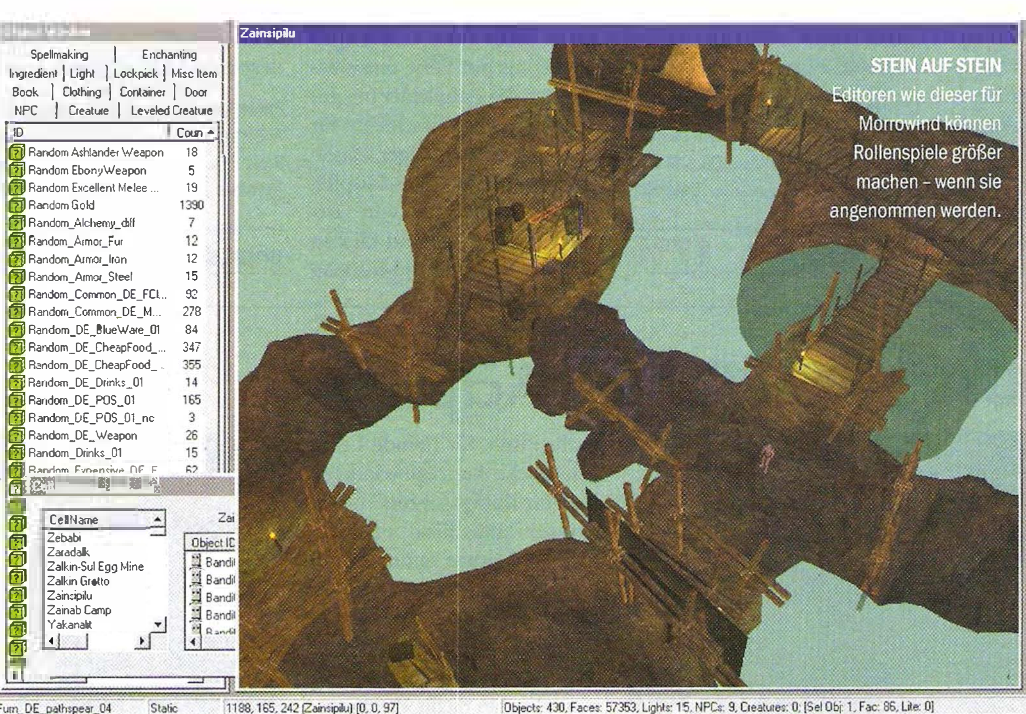
DANIEL KREISS GEORG VALTIN

Ich bau mir ein **Schloss aus Sand**

Als **Vampire – Die Maskerade** samt eingebautem Editor ausgeliefert wurde, mit dessen Hilfe sich Abenteuer wie aus dem Original kapitelweise inszenieren ließen, lächelten viele mitleidig. Den benutzt eh keiner, hieß es, viel zu umständlich, zu technisch. Die Leute hatten Recht. Bis heute sind mehr Fledermäuse an Knoblauchsucht zugrunde gegangen, als ihre Fans jenes Werkzeug benutzt haben. Das Engagement der Action-Community müsste den blassen Beißern im Vergleich vor Scham das Blut in die Birne steigen lassen.

Trotzdem macht die Idee jetzt Schule. Alle großen Rollenspiele der nahen Zukunft sind mit einem vergleichbaren Tool angekündigt, von **Neverwinter Nights** über **Dungeon Siege** bis hin zu **Morrowind**. Und die Bedienung ist merkbar einfacher geworden. Hier einen Knopf drücken, da einen Regler verschieben, mehr ist es nicht mehr. Wenn zumindest ein paar Käufer das Angebot dankbar annehmen, kann das Genre am PC werden, was es mit Stift und Papier immer war: eine Welt mit wirklichem Eigenleben.

Wir versprechen an dieser Stelle: Wir werden uns an eigenen Storys versuchen. Wie steht es mit Ihnen? Haben Sie Lust, Rollenspiele auf eine höhere Stufe zu heben? Würden Sie Abenteuer aus privater Feder installieren? Oder halten Sie den ganzen Kram für Quatsch? Schreiben Sie uns Ihre Meinung zum Thema (E-Mail: dk@pcgames.de)!



STEIN AUF STEIN Editoren wie dieser für Morrowind können Rollenspiele größer machen – wenn sie angenommen werden.

Die PC-Games-Referenzen: **ABENTEUER**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomet's Fluch 2	Adventure	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	83	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	82	07/99	–
Nox	Rollenspiel	82	03/00	Electronic Arts, ca. DM 30,-
King's Quest 8: Mask of Eternity	Aventure	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 90,-
Summoner	Rollenspiel	81	06/01	THQ, ca. DM 80,-
Gabriel Knight 3	Adventure	80	01/00	Havas Interactive, ca. DM 50,-

HIGHLIGHTS

ONLINE-SPIEL

Schatzsuche 2001

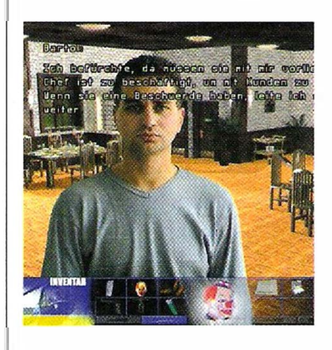
SCHATZSUCHER UNTER SICH Andere Spieler werden in der 3D-Welt als schwebende Icons dargestellt.

Nicht weniger als eine Million Dollar in Kunstgegenständen haben die Macher von **Schatzsuche 2001** als Preisgeld für den glücklichen Gewinner ausgelobt. Kernstück des Online-Spiels sind komplizierte Denksportaufgaben, die in kryptischen Renderbildchen präsentiert werden. Während einige Kopfnüsse mithilfe von Positionsangaben auf der interaktiven Weltkarte gelöst werden müssen, verlangen die meisten Rätsel die Eingabe des korrekten Lösungswortes. Wer sich den Schatz unter den Nagel reißen will, muss alle Rätsel lösen und so den geheimen Standort der Kostbarkeiten irgendwo auf der Welt ermitteln. Können die ersten Rätsel noch im Alleingang bewältigt werden, so muss für spätere Aufgaben mit anderen Online-Spielern zusammengearbeitet werden. Nur erfahrene Rätselfüchse, die sich an umständlicher Bedienung und antiquierter Grafik nicht stören, werden mit der Schatzsuche auf ihre Kosten kommen. Die Rätsel sind fast ausnahmslos knüppelhart und das Spiel selbst bietet nur rudimentäre Hilfestellungen an. SASCHA GLISS

Entwickler	The Riddle Factory
Anbieter	Cryonetworks
Preis	Ca. DM 65,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 17%

Der Clown



Freunde der gepflegten Dienstag-Abend-Fernseh-Unterhaltung kommen mit der RTL-Actionserie **Der Clown** voll auf ihre Kosten. Nun gibt es die Abenteuer des deutschen Rächers der Enterbten auch in Form eines PC-Spiels. Trotz des actionlastigen Konzeptes der Serie entschieden sich die Entwickler bei der Umsetzung der Geschichte für ein mehr oder weniger klassisches Adventure. So schlüpfen Sie in die Rolle von Ex-Bulle Max Zander und klicken sich durch peinliche Multiple-Choice-Dialoge, gegen die sich die Textpassagen einer Seifenoper wie hohe Literatur ausnehmen. Mithilfe von Handys, Werkzeugen oder der Clownmaske müssen Sie die mysteriöse Entführung der Tochter eines Kronzeugen aufklären. Die Schauplätze im Spiel werden in Form von unbewegten Bildern präsentiert, Gegenstände suchen Sie nicht etwa im Bild selbst, sondern sammeln sie in einem speziellen Menü ein. Außer der TV-Lizenz hat **Der Clown** dem Adventure-Spieler wenig zu bieten: Angesichts müder Story und mieser Technik wenden sich selbst regelmäßig zuschaltende Fans der Serie mit Schaudern ab. SASCHA GLISS

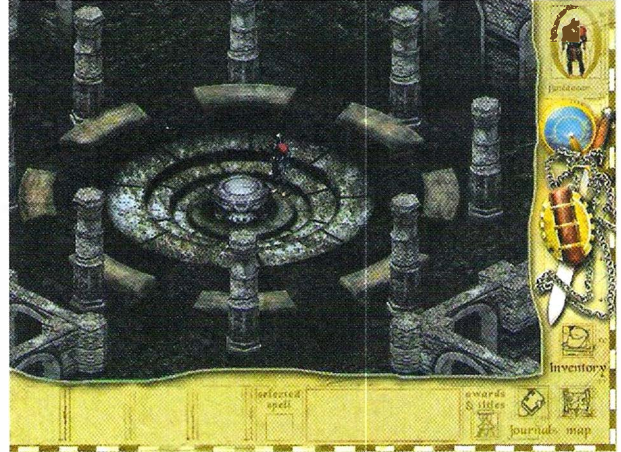
Entwickler	Silver Style
Anbieter	THQ
Preis	Ca. DM 40,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 5%



ADD-ON

Siege of Avalon – 2. Kapitel

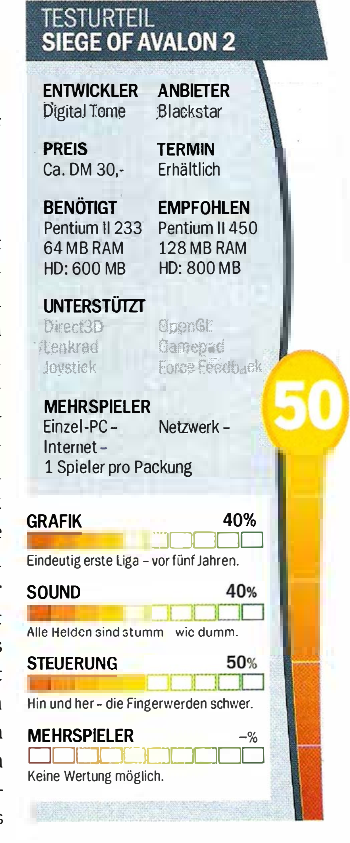


FORTSETZUNG Die Story geht weiter, sonst ändert sich gar nichts.

Part 1 des Rollenspiels wurde spendiert – so zum Anfixen. **Jetzt muss Geld her.**

Siege of Avalon ist ein rundum gewöhnliches Rollenspiel, das auf interessante Weise vertrieben wird. Das Startkapitel steht zum kostenlosen Download im Internet (www.avalon-game.de). Damit können Sie sich vergnüglich beschäftigen: Als Rittersmann zum Beispiel eine belagerte Stadt freikämpfen, Ihrem verschollenen Bruder nachspüren, für fremde Leute gefährliche Aufträge erledigen und im Kampf gegen andere Krieger und böse Fantasy-Monster Narben sammeln, auf dass Ihr Erfahrungskonto vor Punkten bersten möge.

Bis dahin ist die Unterhaltung okay – für lau erwartet man ohnehin nichts Weltbewegendes. Für Kapitel 2 – drei weitere sollen folgen – müssen Sie jedoch 30 Mark aus dem Beutel ziehen und prompt verschieben sich die Werteverhältnisse. Denn worüber sich vorher gnädig hinwegblicken ließ, sticht jetzt ins Auge: Die Grafik erinnert weiter an **Ultima 8**, die Steuerung ist weiter dämlich und mehr als 08/15-Abenteuer werden immer noch nicht angeboten. Irgendwie gibt's keinen Grund mehr, nicht lieber was Richtiges zu spielen – viel mehr kostet das auch nicht. Wir empfehlen einen Blick auf unsere Classics-Tipps. DANIEL CH. KREISS



TESTURTEIL
SIEGE OF AVALON 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Digital Tome	Blackstar
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 30,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 233 64 MB RAM HD: 600 MB	Pentium II 450 128 MB RAM HD: 800 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
1 Spieler pro Packung

50

GRAFIK 40%
Eindeutig erste Liga – vor fünf Jahren.

SOUND 40%
Alle Helden sind stumm wie dumm.

STEUERUNG 50%
Hin und her – die Finger werden schwer.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

Classics



HEISSE BRAUT Wenn die Hexe ihren Flammenzauber auspackt, bleibt kein Auge feucht.

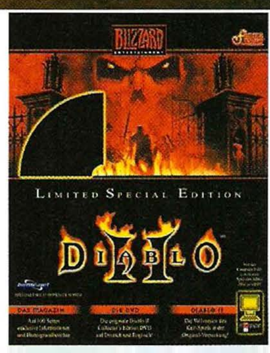
GELADEN Die Amazone röstet ihre Gegner am liebsten per Elektroschock.

Diablo 2 SPECIAL EDITION

Wenige Wochen vor der Zusatz-CD erscheint Diablo 2 in einer Sammler-Edition zum Freundschaftspreis.

Monster metzeln, Charakter päppeln, Waffen und Rüstungen jagen: Die Faszination des super-simplen Spielprinzips von **Diablo 2** erschließt sich nur denen, die es einmal gespielt haben – und dann nicht mehr davon loskommen. Ob es die perfekt ausbalancierten Zaubersprüche, die motivierende Hatz nach einzigartigen Ausrüstungsgegenständen, die kniffligen Quests, die stimmungsvollen Zwischensequenzen oder der ausgefeilte Mehrspielerteil ist – **Diablo 2** ist von vorn bis hinten ein Action-Rollenspiel für all jene, die lieber klirrende Klingen schwingen statt langwierige Rätsel zu knacken. Da ist es auch egal, dass die Grafik dem aktuellen Entwicklungsstand gut zwei Jahre hinterherhinkt. Wer Blizzards Meisterstück immer noch nicht in seiner Sammlung hat, muss jetzt einfach zuschlagen. Die Sonderausgabe enthält neben dem originalverpackten Hauptprogramm eine DVD mit zahlreichen Hintergrundinfos und den Videos in bester Qualität sowie ein Fanmagazin mit Blizzards Firmenhistorie und einer Reportage über das Multiplayer-Netzwerk Battlenet.

Anbieter .... Vivendi-Universal
Preis .... Ca. DM 30,-

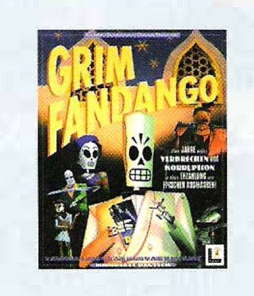


Wussten Sie schon, dass ...

- ... die Fernsehwerbung für **Diablo 2** keine Spielszenen zeigte, sondern nur Rendervideos? Woran das wohl gelegen haben mag ...
- ... es zu **Diablo 2** ein Brettspiel gibt, das auf der berühmten Pen&Paper-Rollenspielserie **Dungeons & Dragons** basiert?

Gut & Günstig:

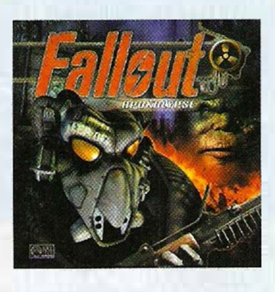
Grim Fandango



Lucas Arts, ca. DM 20,-

Obwohl **Grim Fandango** abgesehen von der verkorksten Steuerung zu den besten Adventures von Lucas Arts gehört, erreichte es nie auch nur annähernd die Popularität eines **Monkey Island**. Dabei sind das bizarre Totenreich-Szenario und der trockene Humor des Helden Manni schlichtweg genial. Zugreifen!

Fallout Apokalypse



Interplay, ca. DM 50,-

Die beiden **Fallout**-Rollenspiele bewiesen, dass das Genre mehr zu bieten hat als Orks und Ritter. Nicht nur deshalb sind sie mittlerweile zu Kultspielen avanciert. Dafür haben auch die Rundenkämpfe, die clevere Endzeit-Story und die vielen Lösungswege gesorgt. Die Grafik ist allerdings nicht mehr taufrisch.

Ihre Experten



GEORG VALTIN   SASCHA GLISS

Es muss nicht immer Fußball sein

All die **FIFAs**, **NHLs** und **NBAs** sind gut und schön – aber muss es denn immer Fußball, Eishockey oder Basketball sein? Warum nicht mal Frisbeewerfen, Kissenschlachten oder Kuhmelken? Nicht lachen, ist alles schon mal da gewesen: Zu den goldenen Zeiten des „Brotkastens" C64 dominierten aberwitzige Funsport-Spiele das Sportgenre. Allen voran das legendäre **California Games**, das mit BMX-Fahren, Skateboarding und Surfen vor fast anderthalb Dekaden die Massen begeisterte. Das Spielprinzip war vergleichsweise simpel – meist führte exzessives Joystick-Rütteln zum Erfolg –, machte aber vor allem zusammen mit menschlichen Mitspielern süchtig. Epyx' Hitspiel war so erfolgreich, dass es eine ganze Reihe von noch abgefahreneren Nachahmern nach sich zog, darunter die witzigen **Western Games** (Armdrücken, Wettessen, Bierschießen), **Alternative World Games** (Pogohüpfen, Stiefelweitwurf, An-der-Mauer-hochrennen) oder **Circus Games** (Tigerdressieren, Seiltanzen, Kunstreiten). Warum versucht kein Entwicklerteam, die alten Klassiker wieder zu beleben, statt einen weiteren vergeblichen Angriff auf den **FIFA**-Thron zu starten? Nach einer Neuauflage der **California Games** würde sich jedenfalls so mancher die Finger lecken.



GENTLEMEN, START YOUR COWS Kuhmelken ist eine der sechs witzigen Disziplinen im Magic-Bytes-Oldie Western Games.

Die PC-Games-Referenzen: SPORT

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS

SEITE



VIDEO

Anstoß Action



NIX MIT TEAMWORK Alleingänge führen fast immer bis knapp vor das Tor. Die Schwäche der Abwehr wird durch einen viel zu starken Torhüter kompensiert.

UND RAUS! Die gegnerischen Spieler stoppen Ihre Aktionen oft mit unfairen Mitteln.

Mit der **runderneuerten Verkaufsversion** schafft Anstoß Action den Sprung aus dem Tabellenkeller ins Mittelfeld.

Anstoß Action bietet alles, was man von einer Fußball-Simulation erwarten darf: alle wesentlichen Ligen und Wettbewerbe, Trainingsmodi, Stadien und natürlich Hunderte von Mannschaften, wobei aus lizenzrechtlichen Gründen keine Originaldaten zum Einsatz kommen. Mit den gewohnten Optionen lassen sich sämtliche relevanten Parameter einstellen, von den Platzverhältnissen über die Spieldauer bis zur Stadionwahl. Die Grafik ist bis auf die nach wie vor hölzern wirkenden Animationen der Kicker ganz gut, wenn auch nicht so überzeugend wie bei **FIFA 2001.** Der größte Schwachpunkt des Spiels ist das chaotische Verhalten der computergesteuerten Akteure. Einzig der höchste der drei Schwierigkeitsgrade stellt für geübte PC-Kicker eine Herausforderung dar. Ansonsten führen Alleingänge über das halbe Spielfeld oft zum Torerfolg, der viel zu starke Torhüter vereitelt jedoch jede zweite hundertprozentige Chance. Abstriche gibt's auch bei der Steuerung: Diese ist zwar frei belegbar, reagiert aber bei Pässen und Schüssen verzögert. Als besonderer Clou arbeitet **Anstoß Action** mit **Anstoß 3** zusammen, so dass Sie die Spiele Ihres Teams selbst austragen dürfen.

GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN

Besonders im Mehrspielermodus überzeugt Anstoß Action.

Ich weiß zwar nicht, wie die Entwickler das so schnell hinbekommen haben, aber die Verkaufsversion von Anstoß Action ist wesentlich besser als die letzte Testversion. Erwartungsgemäß sind nicht alle Unzulänglichkeiten beseitigt, aber immerhin ist die Steuerung etwas besser, das Verhalten der Mit- und Gegenspieler kann sich zumindest im höchsten Schwierigkeitsgrad sehen lassen und die Ergebnisse sind auch realistischer. Besonders viel Spaß macht Anstoß Action im Mehrspielermodus, da im Gegensatz zur FIFA-Serie nicht ständig Tore nach Schema F erzielt werden. Ebenfalls lustig ist das kooperative Spiel gegen den Computergegner, an dem bis zu vier menschliche Spieler teilnehmen können. Eine persönliche Genugtuung ergab sich durch die Anstoß 3-Integration: Hatte ich es als Manager nie zu etwas gebracht, traten meine von mir gesteuerten, mittelprächtigen Kicker einen Siegeszug an und stiegen sogleich auf. Insgesamt ein recht ordentliches Debüt mit Luft nach oben.



European Super League



VOLL SCHLECHT Der Ball liegt schon auf der Torlinie, der dämliche PC-Kicker denkt aber nicht daran, zu vollenden.

„Mäßige Kreisklasse" wäre der passendere Titel für die öde Kickerei gewesen.

Zwei wesentliche Schwächen machen **European Super League** zum Flop: Steuerung und Spielerverhalten, beides nur in stümperhaften Ansätzen zu erkennen. Da die genannten Punkte gerade bei einer Fußballsimulation entscheidend zum Spielspaß beitragen, ist Frust an der Tagesordnung. So hat man in der Abwehr keine „Stochern"-Taste, sondern muss den Gegner per Grätsche vom Leder trennen. Dazu das Handbuch: „Achten Sie bei dieser Aktion auf Ihr Timing, um kein Foul zu begehen!". Im Klartext bedeutet das in der Praxis: 90 Prozent aller Attacken führen zu Fouls und den gelben und oder roten Karten, die der übereifrige Schiri oft und gerne zückt. In der Offensive sieht es keinen Deut besser aus: Mit der Aufgabe, Pässe anzunehmen, sind die computergesteuerten Akteure völlig überfordert, ständige Ballverluste die ärgerliche Konsequenz. Da helfen dem Spiel auch die 16 lizenzierten Teams wie Bayern München, AC Mailand und FC Liverpool nicht, wenngleich Fans die Kicker sogar am Gesicht erkennen werden. Abgesehen von der gar nicht mal üblen Grafik ist **European Super League** leider ein Totalausfall.

GEORG VALTIN



TESTURTEIL EUROPEAN SUPER LEAGUE

ENTWICKLER	ANBIETER
Virgin Int.	Virgin Int.

PREIS	TERMIN
Ca. DM 65,-	Erhältlich

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
HD: 510 MB	HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D — OpenGL
Lenkrad — Gamepad
Joystick — Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 4 — Netzwerk -
Internet -
4 Spieler pro Packung

31

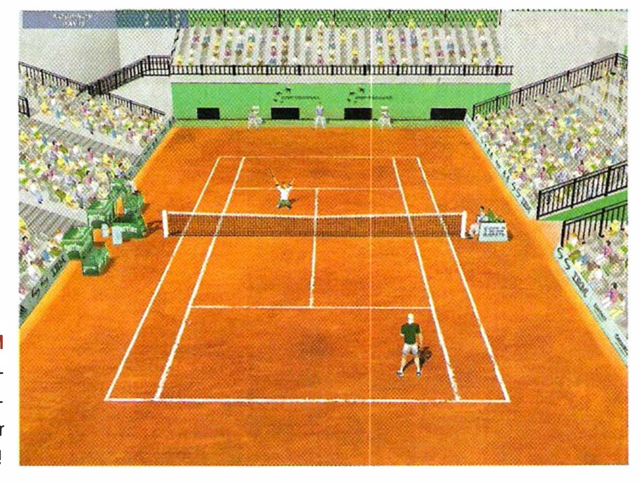
GRAFIK 60%
Nicht spektakulär, aber angemessen.

SOUND 30%
Nervige Kulisse; Kommentar gibt's keinen.

STEUERUNG 30%
Eine Zumutung, aber immerhin gibt's eine.

MEHRSPIELER 30%
Genauso schlecht wie im Einzelmodus.

Roland Garros 2001



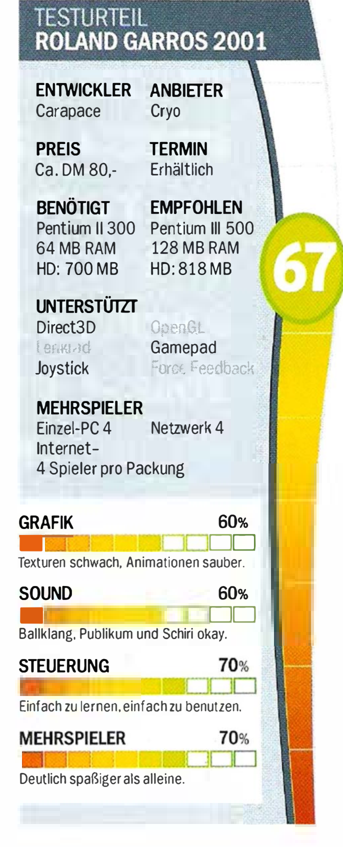
DIE HÄNDE ZUM HIMMEL Der Matchball löst die Anspannung - dann ab unter die Dusche!

Dreckige Filzbälle will keiner anfassen, Tennisspiele für den PC auch nicht. **Dies ist die Ausnahme.**

Roland Garros 2001 simuliert den weißen Sport nicht perfekt, aber annehmbar. Einen Fantasiestar mit einem platten Namen wie Markus Müller lassen Sie auf den verschiedenen Belägen von vier Grand-Slam-Turnieren herumtippeln. Ihr Auftrag: Gelbe Bälle übers Netz ins gegenüberliegende Feld prügeln. Extrapunkte für Körpertreffer verweigert der Schiedsrichter leider. Die Pfeiltasten dirigieren Ihre Figur und bestimmen den Zielpunkt, zwei weitere Knöpfe lenken den Schlagarm beim Über- oder Unterschneiden des Balles. Je länger Sie die Tasten gedrückt halten, desto härter treffen Sie. In weniger als zehn Minuten werden Sie sich daran gewöhnt haben – und dann schwingen Sie Ihr Racket wie einst Bobbele.

Schön ist, dass sich die Athleten energisch bewegen. Schön ist auch, dass das rauende Publikum Centrecourt-Flair durch die Lautsprecher presst. Hässlich sehen dagegen die Plätze aus und hässliche Fehler im Design dämpfen den Spaß: Wann immer ein Ball direkt auf die Linie klatscht – er wird aus gegeben. Das war in der 2000er-Version schon so. Außerdem agieren die Gegner zu ähnlich; die Muster sind leicht lernbar.

DANIEL CH. KREISS



TESTURTEIL ROLAND GARROS 2001

ENTWICKLER	ANBIETER
Carapace	Cryo

PREIS	TERMIN
Ca. DM 80,-	Erhältlich

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 700 MB	HD: 818 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D — OpenGL
Lenkrad — Gamepad
Joystick — Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 4 — Netzwerk 4
Internet-
4 Spieler pro Packung

67

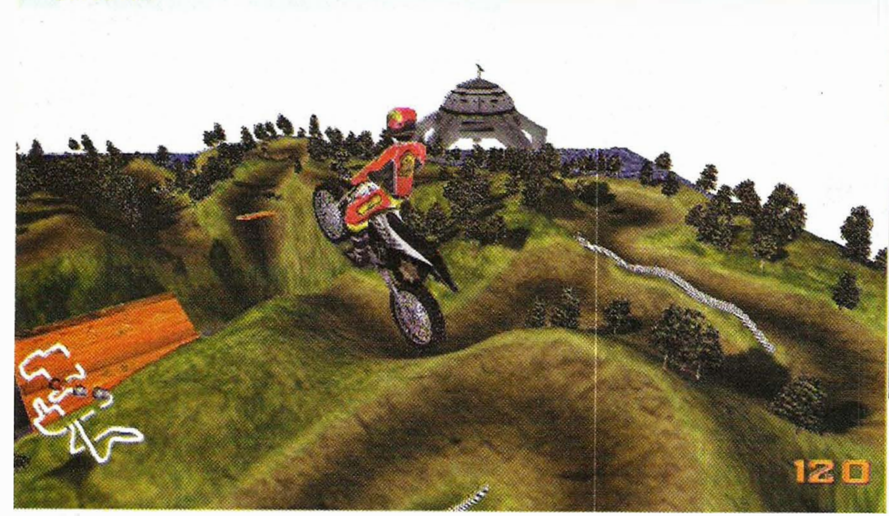
GRAFIK 60%
Texturen schwach, Animationen sauber.

SOUND 60%
Ballklang, Publikum und Schiri okay.

STEUERUNG 70%
Einfach zu lernen, einfach zu benutzen.

MEHRSPIELER 70%
Deutlich spaßiger als alleine.

Classics



ÜBER DEN WOLKEN Fußballfeldweite Sprünge sind auf den Strecken keine Seltenheit.



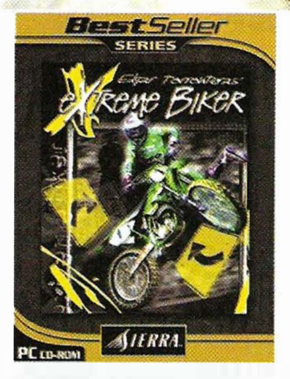
WO IST ER DENN? Meister Torronteras lässt sich am Sattel seines Bikes über die Schanze tragen.

Edgar Torronteras'
Extreme Biker

Vergessen Sie Eddie Rodriguez, hier kommt Edgar Torronteras: Vollführen Sie aberwitzige Stunts mit der Motocross-Legende!

Die wenigsten Biker werden wohl jemals die Gelegenheit haben, auf den Dächern von Paris Gas zu geben, über bruchgelandete Ufos hinwegzuspringen oder sich auf matschigen Baustellen an riesigen Schaufelradbaggern vorbeizuschlängeln. Es sei denn, sie spielen **Extreme Biker**, das sie über 25 solcher abgefahrenen Rennstrecken schickt, die zudem noch mit grafischen Gimmicks und Abkürzungen gespickt sind. Wenn sie sich nicht gerade ein Highspeed-Rennen mit den zähen Computergegnern liefern, können sie im Freestyle-Modus die Konkurrenz mit coolen Kunststückchen aus dem Feld stechen. Auf Knopfdruck vollführen die Biker einen Handstand auf dem Lenker oder hängen sich an den Auspuff ihrer Zweiräder – wer die waghalsigsten Stunts hinbekommt, hat den Sieg in der Tasche. **Edgar Torronteras' Extreme Biker** glänzt durch tolles Streckendesign, motivierende Spielmodi und schicke Grafik. Allein die Steuerung erfordert zu viel Einarbeitung und sorgt selbst bei Profis hin und wieder für Frust. Wenn Sie aber auf Motocross stehen, gibt es für Sie derzeit zum Budget-Preis kein besseres Spiel.

Anbieter .... Vivendi-Universal
Preis .... Ca. DM 30,-



Wussten Sie schon, dass ...

- ... der spanische Motocross-Meister sein erstes Bike im zarten Alter von drei Jahren bestiegen und sein erstes Rennen mit sieben absolviert hat?
- ... **Extreme Biker** seinerzeit Kritik wegen seiner Hardware-anforderungen (Pentium III 500 für optimalen Spielspaß) einstecken musste?

Gut & Günstig:

Pro Pinball



Empire Interactive, ca. DM 50,-

Empires **Pro Pinball**-Reihe beherrscht seit Jahren das Flipper-Genre. Jetzt gibt es alle vier Teile der Serie, **The Web**, **Timeshock**, **Big Race USA** und **Fantastic Journey**, in einer edlen Sammlerpackung zum Freundschaftspreis. Spaß machen sie alle, thematisch ist für jeden etwas dabei. Ein Muss für jeden Pinball-Fan!

Die 24 h von Le Mans



Infogrames, ca. DM 30,-

Wie der Titel unschwer erahnen lässt, simuliert **Die 24 Stunden von Le Mans** das berühmte französische Autorennen. Insgesamt kein überragendes Spiel, aber technisch und spielerisch sehr überzeugend. Wer mag, kann sogar das gesamte Rennen in Echtzeit (!) nachfahren. Wohl dem, der einen Ersatzmann hat.

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps



Tropico

Versinkt Ihre Insel wieder einmal in einem heillosen Chaos und Sie haben keinen Schimmer, was Sie falsch machen? Unsere **Komplettlösung** hilft weiter.

Eine Szene aus der Praxis: Wütende Arbeiter stehen vor dem Palast und fordern mehr Lohn, das Militär versucht, Ihr Regime mit einem Putsch zu stürzen, und in der Staatskasse befindet sich keine müde Mark. In **Tropico** kommen allerhand Probleme auf Sie zu, für die es selten eine einfache Lösung gibt. Aber keine Bange! Auf den ersten vier Seiten unserer Komplettlösung erfahren Sie zunächst alles über den Aufbau eines funktionierenden Inselstaates. Außerdem haben wir alle acht Szenarien für Sie gelöst: Wir sagen Ihnen, mit welcher Taktik Sie am besten fahren, um die recht anspruchsvollen Missionsziele zu erreichen.

Black & White

Die Kuh zeigt dem bösen Wolf erst einmal, wer auf dieser Insel das Sagen hat. Unglücklicherweise findet dieser Kampf in einem Ihrer Dörfer statt, worunter auch einige der umstehenden Gebäude leiden müssen. Was Sie außer einem geeigneten Platz für ein Handgemenge noch beachten müssen, können Sie in unserer Sammlung der besten 50 Tipps für **Black & White** nachlesen.

Anstoß Action

Ascarons neueste Fußball-Simulation versetzt Sie mitten ins Geschehen – nämlich ins Stadion. Wir geben Ihnen wertvolle Tipps, mit denen Sie Ihre Spielzüge optimieren und Torchancen konsequent nutzen können. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die Trainingstage für Ihre Kicker sinnvoll gestalten. Mit diesem Grundgerüst sollte es ein Leichtes sein, den begehrten Meistertitel zu holen.

Tropico

Im Urlaubsparadies herrscht gähnende Leere? Auf den Plantagen wächst kein Zuckerrohr? Das Militär plant einen Putsch gegen Sie? Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Tropicaner bei Laune halten und ein angesehener Staatsmann werden!



HOCHLANDKAFFEE
Auf diesem Hügel gedeihen Kaffeebohnen recht gut. Befragen Sie stets die Statistik, welches Produkt wo am besten wächst. Auf diese Weise können Sie das Land optimal nutzen.

Aufbau

Was baue ich zu Beginn?

Zuerst benötigen die Tropicaner ein Dach über dem Kopf. Ein großes Mietshaus ist billig und bringt viele Einwohner unter – damit sind die Inselbewohner vorerst zufrieden. Als Nächstes errichten Sie eine Kirche, da schon früh nach religiösen Einrichtungen verlangt wird. Jetzt fehlt nur noch eine Klinik, damit die Tropicaner auch medizinisch versorgt werden. Vergessen Sie nicht, für Kirche und Klinik ausländische Fachkräfte auf die Insel zu holen (Ihre Einwohner haben nicht den nötigen Schulabschluss).

Wie bringe ich die Wirtschaft in Gang?

Sehen Sie sich um: Welche Agrarprodukte können Sie anbauen? Wie viele Farmen gibt es bereits? Eine Mais-Farm bringt genügend Nahrung für 30 Einwohner ein. Wenn Sie über mehr Farmen verfügen, sollten Sie dort etwas Lukrativeres produzieren lassen (Kaffee, Tabak). So erwirtschaften Sie mehr Profit, was gerade in der Aufbauphase sehr wichtig ist.

Häuser, Kirche und Klinik – mehr brauchen die Tropicaner nicht?

Doch! Die Bedürfnisse und Wünsche steigen – mit jedem Jahr! Sobald Sie Gewinne aus dem Export von Agrarprodukten erzielen, sollten Sie weitere Gebäude errichten. Die Intellektuellen fordern schon bald eine Schule. Das macht auch Sinn, denn im Verlauf des Spiels benötigen Sie immer mehr gut ausgebildete Fachkräfte. Je mehr Einwohner auf Ihre Insel strömen, desto mehr Straftaten gibt es. Denken Sie daran, rechtzeitig eine Polizeistation zu errichten (beobachten Sie die Kriminalitätsstatistik). Der Wunsch nach Entertainment lässt sich in den ersten Jahren durch eine Bar und ein Restaurant erfüllen.

Wohnen – das Grundbedürfnis der Tropicaner!

Obwohl Sie mit dem ersten Mietshaus einer Menge Inselbewohner eine Bleibe verschaffen: Es gibt immer noch Inselbewohner, die in armseligen selbst erbauten Hütten leben. Sobald Sie ein zweites Mietshaus, einen Wohnkomplex oder mehrere Häuser bauen, verlassen die Einwohner diese Hütten, um dort einzuziehen. Der Ärger über die schlechte Wohnqualität legt sich. Vergessen Sie nicht, dass eine Wohnung – gleich nach dem Essen – das Grundbedürfnis schlechthin ist!

Wieso arbeitet auf meinen Farmen keiner?

Die Tropicaner sind faul. Lange Wege sind beschwerlich und die Arbeiter treten daher nicht selten den Rückweg an, bevor sie überhaupt gearbeitet haben! Achten Sie darauf, Farmen und Industriebetriebe möglichst nahe an der Stadt beziehungsweise an den Wohnhäusern zu errichten. Wenn das nicht geht (weil ein bestimmtes Agrarprodukt nur weit entfernt wächst), erhöhen Sie einfach den Lohn – das motiviert ungemein! Manchmal lohnt es, Wohnbaracken bei weit entfernten Farmen oder Minen aufzustellen.

Wieso bringen meine Felder keinen Ertrag?

Bevor Sie eine Farm errichten, sollten Sie die Statistiken für die Agrarbedingungen zu Rate ziehen. Reichlich Landwirtschaftserträge erzielen Sie nur, wenn Sie Farmen in einem grün markierten Gebiet errichten.

Ich schreibe nur rote Zahlen. Was mache ich falsch?

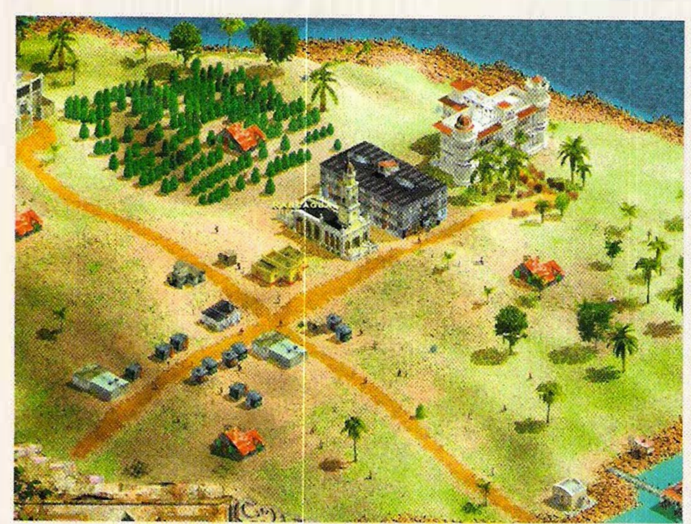
Sowohl Landwirtschaft als auch Industrie haben eine lange Anlaufzeit. Bis die Früchte angebaut, geerntet und schließlich verschifft werden, können mehrere Jahre vergehen. Ebenso lang dauert es bei Minen und Fabriken. Ferner brauchen manche Agrarprodukte länger zum Reifen (Tabak, Papayas). Haben Sie etwas Geduld und setzen Sie bei der Landwirtschaft auf eine bunte Mischung. Das garantiert eine kontinuierliche Ernte.

Auf den Farmen sammeln sich die Rohstoffe. Warum transportiert sie keiner zum Hafen?

Errichten Sie eine Speditionsfirma, soweit noch nicht vorhanden. Die



So errichten Sie eine Stadt



Wenn das Mietshaus steht, bauen Sie Kirche und Klinik. Gleichzeitig ändern Sie bei einer Farm die Produktion von Mais auf Kaffee. Dieser wächst einigermaßen schnell und bringt guten Profit.



Mit dem Ertrag aus dem Kaffee-Export können Sie weitere Farmen und Wohnhäuser finanzieren. Jetzt sollten Sie den Bau von Schule, Bar, Restaurant und Polizeistation in Angriff nehmen.



Das kleine Dorf ist zu einer florierenden Stadt herangewachsen! Wenn Sie jetzt noch eine Konserven-Fabrik errichten, können Sie den Kaffee in Dosen füllen und den großen Reibach machen.

Spediteure befördern dreimal mehr Ware als normale Arbeiter. Aufgepasst: Lange Wege bedeuten auch lange Transportzeiten. Außerdem müssen die Spediteure – wie alle Bürger – ab und an auch schlafen und essen. Wenn Sie merken, dass sich überall Rohstoffe stapeln, sollten Sie eine zweite Spedition errichten.

Welche Agrarprodukte und Bodenschätze sind am lukrativsten?

Gold, Bauxit, Kaffee und Tabak. Diese Rohstoffe müssen nicht weiterverarbeitet werden, erzielen aber trotzdem einen beachtlichen Gewinn. Wenn Sie sich eine Fabrik leisten können, können Sie sich mit Instantkaffee, aromatisiertem Rum, handgedrehten Zigarren und feinem Schmuck eine goldene Nase verdienen. Sie können allerdings auch eine andere Strategie verfolgen: Rohstoffe mit niedrigem Exportpreis (Bananen, Holzstämme) lassen sich oft sehr schnell produzieren – im Gegensatz zu Gold und Tabak. Auf diese Weise können Sie auch mit billigeren Produkten guten Profit erzielen.

Wozu Schule und Universität errichten?

Viele Gebäude können nur von Fachkräften besetzt werden (Polizeistation, Fabriken, Lebensmitteldepot). Zu Beginn ist es nicht allzu teuer, die Fachkräfte aus dem Ausland einfliegen zu lassen. Doch mit der Zeit steigt der Preis. 3.300 Dollar für eine Fachkraft ist dann keine Seltenheit mehr. Errichten Sie daher schon früh eine Schule. Für Klinik, Kathedrale, Kraftwerk, Bank etc. benötigen Sie sogar Einwohner mit einem Abschluss an der Universität. Diese ist mit 12.000 Dollar zwar nicht ganz billig, die Anschaffung macht sich jedoch auch hier innerhalb kurzer Zeit bezahlt.

Wieso dauert es so lange, ein paar Gebäude zu errichten?

Bevor ein Gebäude konstruiert werden kann, muss der Untergrund geebnet werden. Außerdem müssen Bäume, die an dieser Stelle stehen, abgeholzt werden. Planen Sie schon früh eine zweite Baufirma ein, damit die Bauarbei-

ter Ihre Aufträge reibungslos abwickeln können.

Brauche ich unbedingt ein Kraftwerk?

Nein. In vielen Missionen ist ein Kraftwerk überflüssig. Es kostet eine Unmenge Geld, verschmutzt die Umwelt und macht sich kaum bezahlt. Die Inselbewohner kommen auch ohne Luxusvillen aus. Radio- und TV-Sender kommen ebenfalls selten zum Einsatz. Anders sieht es aus, wenn Sie sich auf den Tourismus konzentrieren. Luxushotels, Casino, Nachtklub und Gourmet-Restaurant benötigen alle Strom. In diesem Fall ist ein Kraftwerk unverzichtbar.

Wie fülle ich mein Schweizer Bankkonto?

Erlassen Sie das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis". Das steigert zwar die Baukosten um 20 %, dafür gehen aber 10 % davon direkt auf Ihr Schweizer Konto. Mehr Geld können Sie beiseite schaffen, indem Sie eine Bank errichten. Die Bankiers buchen jedes Jahr beträchtliche Summen auf das Schweizer Konto.

Tourismus

Wie fülle ich mein Schweizer Bankkonto?

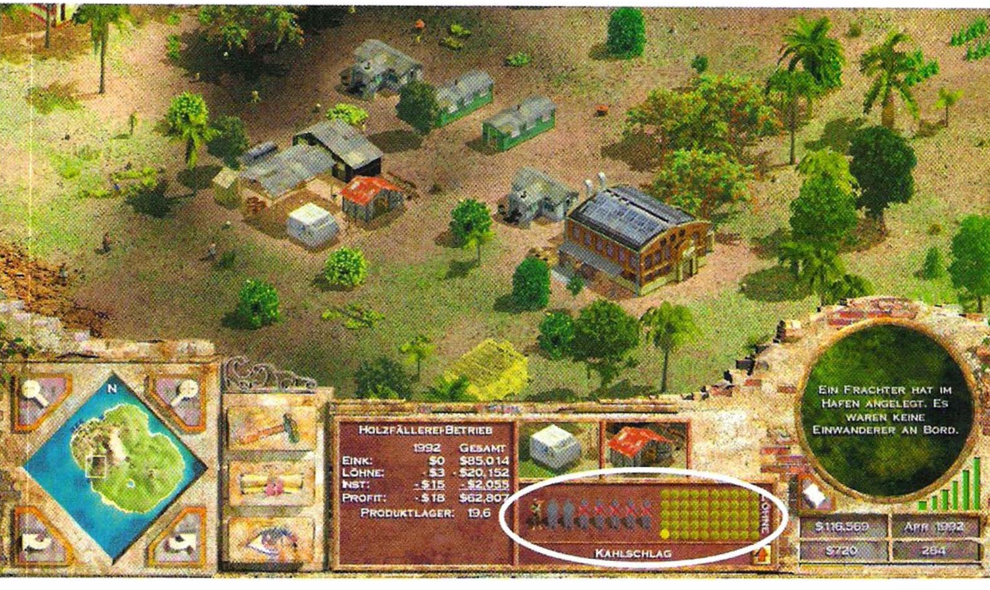
Fangen Sie klein an und errichten Sie statt einem Hotel einige Bungalows. Sie sind billiger und bringen an den richtigen Plätzen enorme Summen ein. Verschönern Sie etwas abgelegene Strände mit Palmen, stampfen Sie ein paar Bungalows aus dem Sand und errichten Sie ein Strandbad – schon haben Sie eine Touristenfalle geschaffen. Je nach Geldmitteln lassen Sie das Ganze zu einer Bungalowsiedlung wachsen, bauen noch einen Aussichtspunkt oder einen „Gemeinschafts"-Pool dazu.

Warum kommen kaum Touristen in mein Hotel?

Hotels dürfen nicht zu nahe an der Stadt liegen. Die Touristen machen zwar gerne einen Abstecher in die einheimischen Bars und Restaurants, doch wollen sie sich lieber ungestört erholen – ohne Lärm und buntes Treiben. Ziehen Sie die Tourismus-Statistik zu Rate (grüner Bereich) und suchen Sie abgelegene Strände. Errichten Sie Hotels deshalb jedoch nicht gleich auf der anderen Seite der Insel! Die Arbeiter legen so weite Wege zur Baustelle einfach nicht zurück.

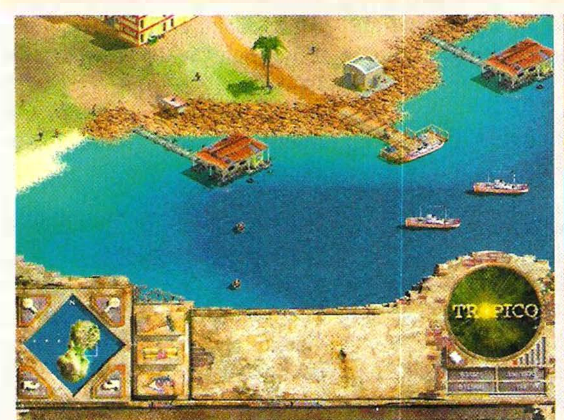
Wie kann ich meine Insel für Touristen attraktiver machen?

Die meisten Urlauber wollen neben der Erholung am Strand auch etwas von der Insel sehen. In den meisten Missionen gibt es archäologische Ausgrabungsstätten, die wie ein Magnet auf Touristen wirken. Vergessen Sie nicht, das Forschungs- und Besucherzentrum zu

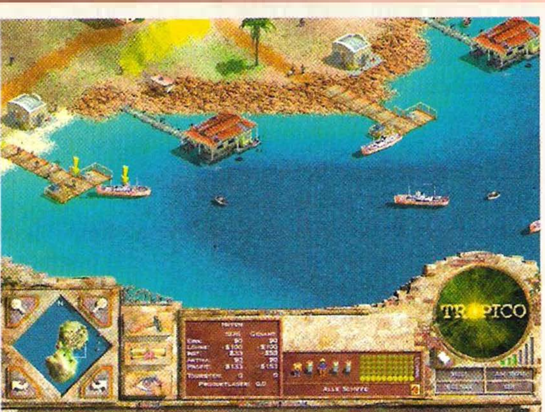


WEGRATIONALISIERT
Wenn Sie Stellen kürzen, sind die Arbeiter wütend. Beugen Sie dem vor und begrenzen Sie die freien Stellen (auf die Silhouette klicken, damit ein Kreuz erscheint).

So optimieren Sie den Export



An diesem Hafen wollen drei Frachtschiffe gleichzeitig anlegen. Doch es kann immer nur eines von den Hafenarbeitern beladen werden, was oft längere Zeit in Anspruch nimmt.

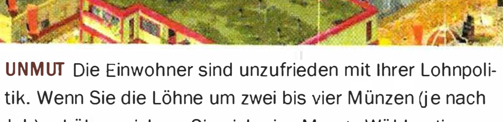


Mit einem zweiten Hafen läuft der Export wesentlich reibungsloser. Sie beladen zwei Schiffe zur selben Zeit und machen durch den gesteigerten Export mehr Profit.








UNMUT Die Einwohner sind unzufrieden mit Ihrer Lohnpolitik. Wenn Sie die Löhne um zwei bis vier Münzen (je nach Job) erhöhen, sichern Sie sich eine Menge Wählerstimmen.

KRITISCH Nicht weit von einem Militärputsch entfernt: Die schwache Militärpräsenz kommt bei den Soldaten ganz schlecht an. Mit ein paar Wachstationen mehr entspannen Sie die Situation.

erschließen! Es gibt jedoch noch eine Menge anderer Gebäude, um die Sonnenanbeter bei Laune zu halten. Am meisten Unterhaltung bieten Gourmet-Restaurant, Nachtklub und ein Kurbad. Aber auch Pools, Kabaretts und Casinos bieten den Gästen jede Menge Entertainment. Platzieren Sie diese Gebäude am besten zwischen den Hotelanlagen und der Stadt, da so Einheimische und Touristen davon profitieren.

Wahlen

Wie verschaffe ich mir mehr Wählerstimmen?

Erhöhen Sie die Löhne. Das bringt Ihnen eine Menge Stimmen ein. Doch aufgepasst: Dadurch schmälern Sie den Gewinn der Betriebe beträchtlich – und wenn Sie die Lohnerhöhungen rückgängig machen, sind die Arbeiter ziemlich verärgert. Es gibt auch ein paar Edikte, die Ihnen bei einer Wahl helfen. Wenn Sie einen Karneval veranstalten, bringt Ihnen das rund 20 % mehr Entertainment-Qualität. Das Steuergeschenk ist wesentlich teurer, sichert Ihnen aber 20 % mehr Achtung und zieht so vielleicht Ihren Kopf aus der Schlinge.

Sollte ich die Wahlen manipulieren?

So wenig wie möglich. Wenn Sie die Stimmzettel für sich „interpretieren" lassen, fühlen sich die Wähler in ihrer Freiheit eingeschränkt. Das wirkt sich auch auf die nächste Wahl aus. Wenn es ein Kopf-an-Kopf-Rennen gibt, sollten Sie sich die Mühe machen und abspeichern. Wenn Sie eine Niederlage erleiden, können Sie den Spielstand wieder einladen. Eine Manipulation ist aber immer noch besser, als abgesetzt zu werden!

Politik

Das Militär ist unzufrieden! Wie kann ich es beschwichtigen?

Zahlen Sie den Soldaten und Generälen mehr Lohn. Auf diese einfache Weise können Sie sich den meisten Ärger vom Hals halten. Wenn höhere Löhne nicht mehr helfen, sollten Sie für mehr Soldaten auf Ihrer Insel sorgen (Militärpräsenz).

Wie sorge ich für mehr Militärpräsenz?

Errichten Sie eine Kommandantur und besetzen Sie diese mit einem General. Da Sie im Laufe des Spiels mehrere Generäle benötigen, sollten Sie in der Universität welche ausbilden lassen (Schwerpunkt auf Militär setzen). Wenn die Kommandantur gebaut ist und ein General bereitsteht, können Sie eine Wachstation errichten. Durch die Präsenz von Soldaten und Generälen stärken Sie die Loyalität des Militärs und verringern die Gefahr eines Putsches.

Wie stelle ich beide Großmächte zufrieden?

Versuchen Sie es gar nicht erst, sondern konzentrieren Sie sich in der Diplomatie von Anfang an auf einen der beiden Machtblöcke. Sie können es ohnehin nicht beiden recht machen. Die Gunst der USA gewinnen Sie vor allem, wenn Sie sich mit den Kapitalisten gut stellen. Russland schmieren Sie Honig um den Bart, indem Sie die Kommunisten bevorzugt behandeln. Die Unterschiede: Für die USA sind freie und saubere Wahlen wichtig, Russland sieht das nicht so eng. Außerdem: Das Edikt „Handelsdelegation" senkt entweder die Baukosten für den Flughafen (USA) oder die Baukosten für Mietshaus und Wohnkomplex (Russland).

Was bringt mir ein Bündnis mit den USA oder Russland?

Eine Menge Geld! Wenn die Beziehung zu den USA oder Russland „sehr gut" oder besser ist, können Sie ein Bündnis eingehen. Dadurch errichtet die jeweilige Weltmacht eine Militärbasis auf Ihrer Insel und zahlt pro Jahr 1.000 Dollar in Ihre Staatskasse.

Mission 1: Das große Beben

Die Situation

Eine Zufriedenheit von 60 Punkten – und das bei 300 Einwohnern? Nur wenn Sie genau auf die Bedürfnisse der Bewohner achten, können Sie das Missionsziel erfüllen.

Womit mache ich viel Profit?

Konzentrieren Sie sich auf den Anbau von Kaffee. In 50 Jahren können Sie mit Kaffee etwa 300.000 und mit Kaffee in Dosen an die 600.000 Dollar erwirtschaften! Eine Bauxit-Mine bringt Ihnen an die 100.000 Dollar Profit!

Wie steigere ich den Zufriedenheitswert?

Am einfachsten verbessern Sie diesen Wert, indem Sie für höhere Nahrungsqualität und Verbrechenssicherheit sorgen. Mit dem Edikt „Nahrung für das Volk" steigt die Nahrungsqualität auf mehr als 90 Punkte! Sie müssen allerdings auch das doppelte an Nahrung produzieren. Für eine hohe Verbrechenssicherheit müssen Sie lediglich ein paar gut besetzte Polizeistationen bauen.

Wie erhöhe ich den Wert für Religion und medizinische Versorgung?

Diese Werte steigen leider nur langsam an. Errichten Sie daher schon früh neben Kirche und Klinik unbedingt auch Kathedrale und Hospital. Achten Sie darauf, dass diese Gebäude zentral liegen und immer voll besetzt sind.

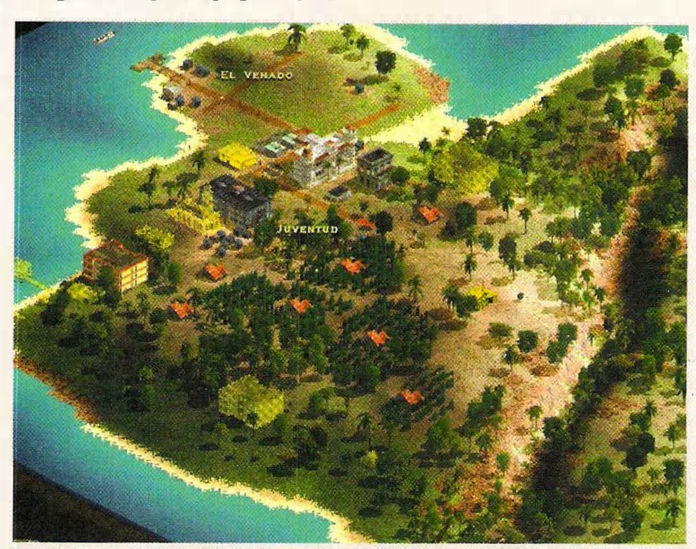
Niedrige Job-Qualität – was tun?

Erhöhen Sie die Löhne! Nichts macht die Tropicaner zufriedener als ein gutes Gehalt! Farmer, Fischer und Bergleute sollten gegen Ende der Mission 12-14 Münzen Lohn bekommen. Die Gehälter der Angestellten, Ärzte, Priester liegen dementsprechend höher.

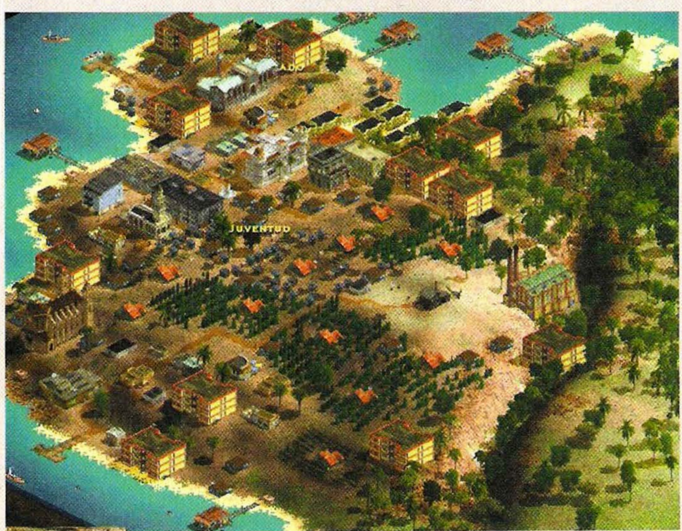
Ist es schlimm, wenn ich Wahlen manipuliere?

Ja! Der Freiheitswert sinkt bei einer Manipulation drastisch und steigt nur langsam wieder an – zu langsam für die kurze Regierungszeit.

Von null auf 60







„Das große Beben" ist eine der schwersten Missionen: Sie müssen für ein ständiges Wirtschaftswachstum sorgen, um die Wünsche der vielen Bürger erfüllen zu können. Vor allem die Löhne verursachen hohe Kosten, aber auch die Instandhaltungskosten für Hospital, E-Werk, Fabriken etc. belasten die Staatskasse immens.

T

Mission 2: Das neue Havanna

Die Situation

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, Geld auf das Schweizer Bankkonto zu übertragen: Durch eine Bank oder durch das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis". Die Bank verschafft Ihnen kontinuierliche Beträge (immer vorausgesetzt Sie befinden sich nicht im Minus). Leider sind diese jedoch nie sehr hoch. Mit der Bauerlaubnis werden jedoch satte 10 % der Kosten für jedes Gebäude auf das Schweizer Konto übertragen. Erlassen Sie deshalb das Edikt, noch bevor Sie das erste Gebäude errichten.

Mit welchen Gebäuden beginne ich die Mission?

Errichten Sie ein Mietshaus, stellen Sie die Produktion bei den drei Farmen auf Ananas, Tabak und Bananen um und bauen Sie zwei Mais-Farmen (Statistik für Agrarbedingungen abrufen). Wenn die Landwirtschaft langsam in Gang kommt, bauen Sie ein zweites Mietshaus und eine Klinik.

Die ersten Exportgelder klingeln in der Kasse. Was mache ich damit?

Sobald Sie über genügend Geld verfügen, sollten Sie sich eine zweite Baufirma und zwei Bauxit-Minen leisten. Vergessen Sie nicht, immer wieder für genügend Wohnraum zu sorgen und die Löhne bei weiter entfernten Farmen zu erhöhen (um Arbeiter dorthin zu locken). Nach dem Bau einer Kirche, Polizeistation, Schule, Bar und einem Restaurant weiten Sie das Straßennetz etwas aus.

Wie komme ich an mehr Geld?

Mit zusätzlichen Farmen (Tabak und Mais) und einer Zigarrenfabrik sichern Sie sich ein gutes Einkommen. Ein zweiter Hafen sowie eine weitere Spedition beschleunigen den Export. Jetzt sollten Sie sich um den Tourismus kümmern (Bungalows und ein Hotel errichten).

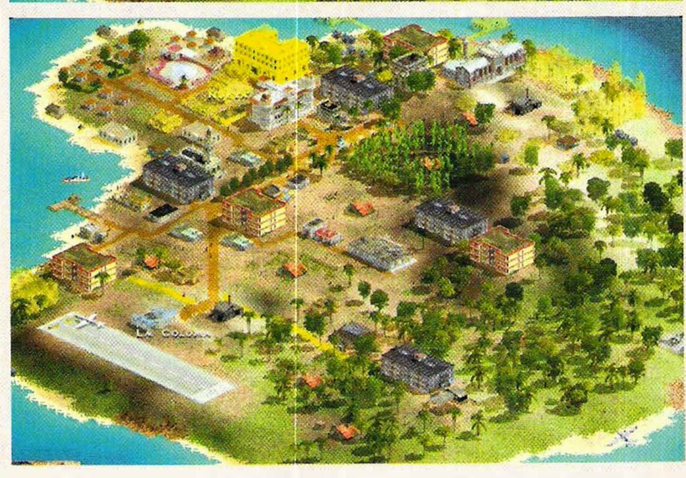
Wie schaffe ich genügend Geld auf das Schweizer Bankkonto?

Pflastern Sie jeden freien Fleck der Insel mit Gebäuden zu (Elektrizitätswerke, Banken, Fischereihafen). Schön sieht das natürlich nicht aus, anders lässt sich innerhalb der kurzen Zeit aber nicht so viel Geld auf das Schweizer Konto schaffen. Achten Sie darauf, genügend Baufirmen zu haben, damit all die Gebäude so schnell wie möglich errichtet werden.

Spielen Sie den Baulöwen







In „Das neue Havanna" zählt jeder Dollar, den Sie auf Ihr Schweizer Bankkonto schaffen können. Da 100.000 Dollar Einlage nicht gerade wenig sind, müssen Sie für hohe Profite sorgen und immer wieder in neue Gebäude investieren. Nur so erreichen Sie das Ziel innerhalb der vorgegebenen 50 Jahre.

Mission 3: Das Plantagen-Paradies

Die Situation

Das Plantagenparadies bleibt wohl eher ein Wunschtraum. Die Insel, auf der Sie herrschen, ist extrem klein und für den Anbau von Früchten oder anderen Agrarprodukten nicht geeignet – die Böden sind meist trocken und nicht fruchtbar genug. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf den Tourismus, um die Staatskasse zu füllen. Erlassen Sie außerdem so früh wie möglich das Edikt für eine Militärbasis. Die jährlichen Zuwendungen kommen Ihnen gerade zu Beginn sehr gelegen.

Mit welchen Früchten kann ich Profit machen?

Die einzigen Früchte, die auf Ihrer Insel einigermaßen gut wachsen, sind Ananas. Errichten Sie zwei bis drei Farmen, um ein geringes, aber regelmäßiges Einkommen zu sichern.

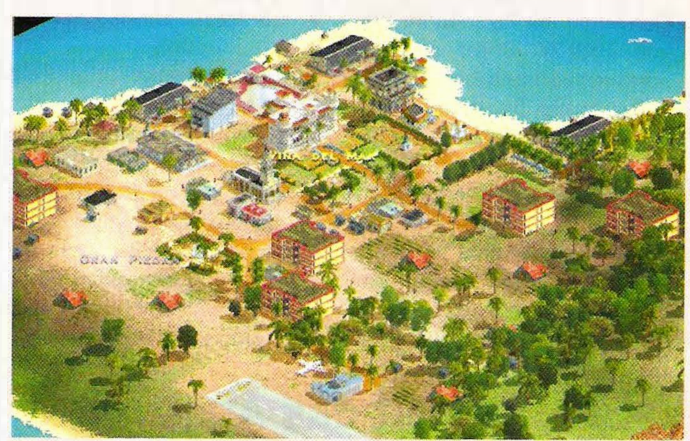
Lohnt sich die Herstellung von Rum?

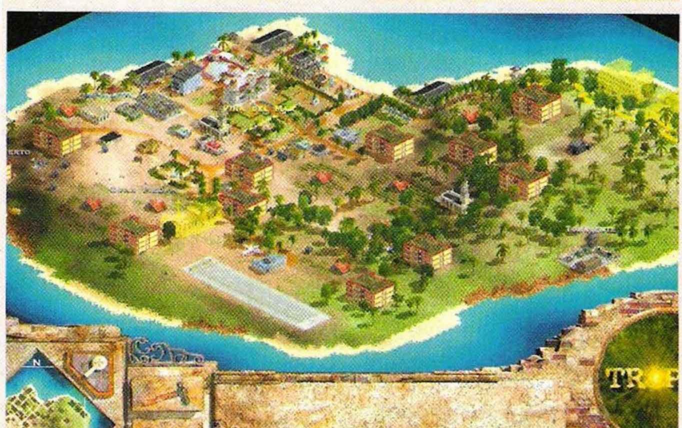
Nein. Reißen Sie die Rumdestille ab, sobald Sie über genügend Geld verfügen. Auf der Insel gibt es zu wenig sumpfige Gebiete für den Anbau von Zuckerrohr. Außerdem verursachen Gebäude dieser Größenordnung extrem hohe Instandhaltungskosten (ein Flugplatz zum Beispiel 30.000 Dollar in 50 Jahren).

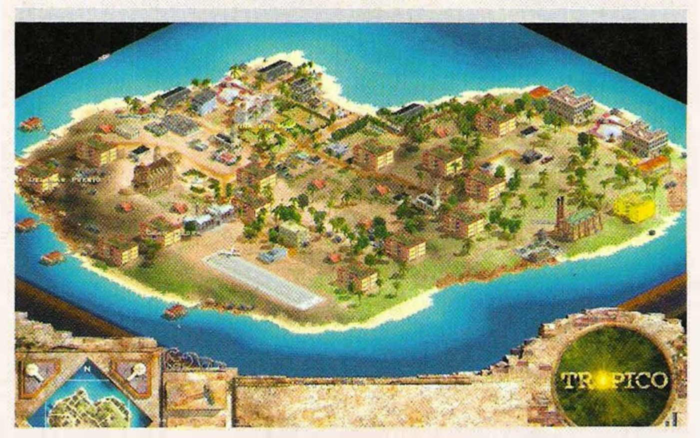
Wie bringe ich den Tourismus in Gang?

Errichten Sie zunächst ein billiges Hotel in der Nähe Ihres Palastes. Ein Strandbad, ein paar hübsche Sträucher und ein Restaurant in der Nähe steigern die Tourismus-Qualität. Bauen Sie dann nach und nach zwei weitere billige Hotels sowie ein paar Bungalows. Vergessen Sie nicht, die Gegend mit Aussichtspunkten, Palmen, Pool etc. zu verschönern.

Last-Minute in den Urlaub







„Das Plantagen-Paradies" eignet sich weder für Agrarprodukte noch zur Förderung von Mineralien. Doch es gibt eine Lösung: Ob billiger Pauschal-Tourist oder anspruchsvoller Luxus-Urlauber – ziehen Sie den Sonnenanbetern das Geld aus der Tasche. Das klingelt wunderbar in der (Staats-)Kasse!

Ich habe so viel Geld – wieso ist meine Missionswertung so schlecht?

Während Sie Hotels aus dem Sand stampfen, dürfen Sie die Wünsche Ihrer Bürger nicht ignorieren. Die Zufriedenheit der Bürger geht auch in die Wertung ein! Schaffen Sie genügend Wohnraum (russische Entwicklungshilfe erlassen) und errichten Sie Klinik, Kirche, Schule sowie Mais-Farmen oder Fischerhäfen.

Wie kann ich mehr Touristen auf meine Insel locken?

Errichten Sie nicht nur billige Hotels, sondern auch normale Hotels. Ein E-Werk (amerikanische Entwicklungshilfe erlassen) ermöglicht Ihnen den Bau eines Gourmet-Restaurants und eines Nachtklubs. Damit können Sie übrigens nicht nur Touristen anlocken, sondern auch die Entertainment-Qualität der Bürger steigern.

Mission 4: Die Mutter aller Zigarren

Die Situation

Den Markt mit Zigarren im Wert von 2.000.000 Dollar zu überschwemmen, ist einfach – nur die Zeit ist knapp. Bauen Sie mindestens ein Dutzend Tabak-Farmen!

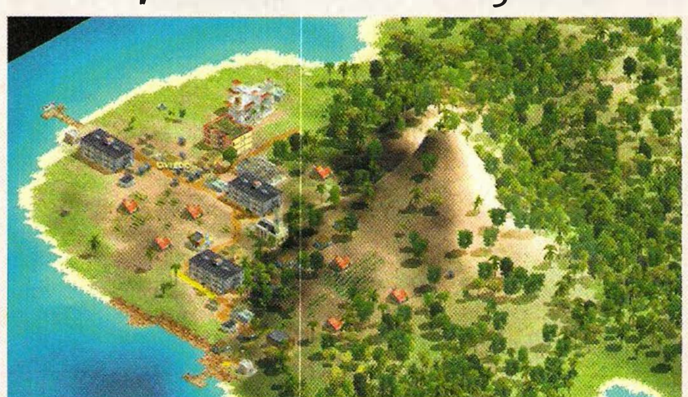
Wie verwende ich das Startkapital?

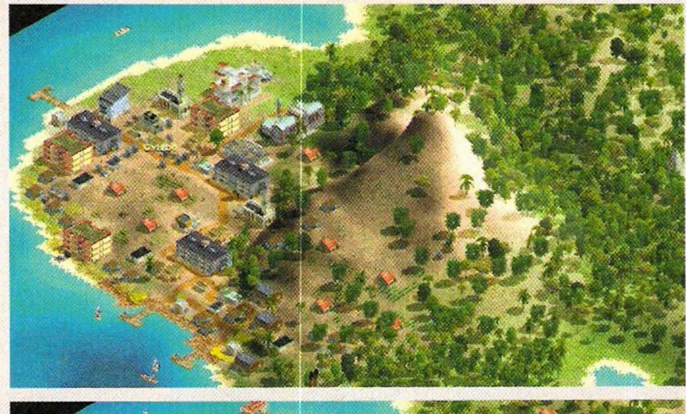
Beginnen Sie mit zwei Tabak-Farmen und einem Mietshaus. Dann folgt eine zweite Baufirma in der Nähe der fruchtbaren Tabakgebiete sowie eine Klinik und eine Kirche. Errichten Sie danach drei weitere Tabak-Farmen.

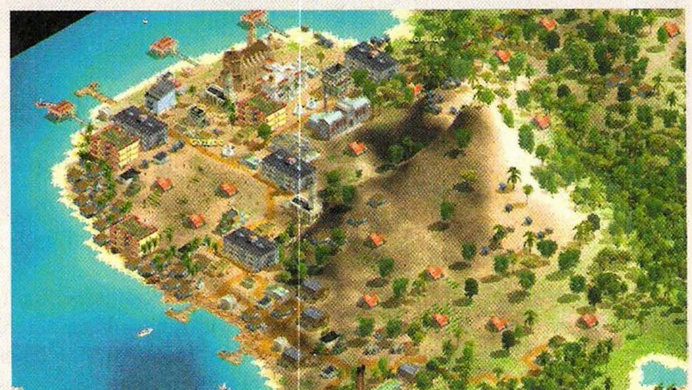
Wie beschleunige ich den Export?

Mit einem zweiten Hafen und einer Spedition sorgen Sie für einen reibungslosen Export. Rund um die Tabak-Farmen stellen Sie Häuser für die Arbeiter auf. So müssen diese nicht weit laufen. Eine dritte Baufirma hilft, die vielen Gebäude in kurzer Zeit zu errichten.

Tabak, so weit das Auge reicht







Auf Ihrer Insel gibt es jede Menge fruchtbarer Böden, die sich für den Anbau von Tabak wunderbar eignen. Sie müssen diese Gebiete nur nutzen. Stecken Sie jeden Dollar, den Sie übrig haben, in den Bau von Tabakfarmen und Zigarrenfabriken, dann werden Sie schnell zum „El Stumperino"-Zigarrenkönig.

Soll ich Kunstdünger verwenden?

Wenn Ihnen Kunstdünger für Ihre Felder angeboten wird, sollten Sie annehmen! Zum Ende der Mission wird die Umweltverschmutzung zwar unerträglich, dadurch erwirtschaften Sie aber den doppelten Ertrag – und den brauchen Sie dringend, wenn Sie mit dem Zigarrenexport 2.000.000 Dollar in die Kassen spielen wollen.

Wie optimiere ich die Zigarrenherstellung?

Platzieren Sie zwei Zigarrenfabriken in der Nähe der Plantagen und versorgen Sie diese mit Strom aus einem E-Werk. Wenn Sie die Fabriken aufgerüstet haben, errichten Sie weitere Farmen. Es kommt immer wieder zu Dürreperioden – leider auch in den fruchtbaren Gebieten. Am Ende der Mission sollten Sie über 12 bis 14 Tabak-Farmen verfügen, damit kontinuierlich hoher Export gewährleistet ist. Bauen Sie nach und nach noch zwei bis drei Zigarrenfabriken, damit es zu keinem Produktionsstau kommt.

Ich brauche Fachkräfte!

Errichten Sie so früh wie möglich eine Schule. In Zigarrenfabriken arbeiten nur Fachkräfte mit einem Schulabschluss. 20 bis 30 Fachkräfte aus dem Ausland zu holen, würde Sie schnell in den Ruin treiben.

Was mache ich mit dem Geld?

Wenn die Produktion angelaufen ist, schwimmen Sie regelrecht in Geld. Ideal, um die Einwohner mit dem Edikt „Steuergeschenk" und „Karneval" sowie weiteren Häusern, Kirchen, Kliniken, Polizeistationen, Bars und Restaurants zufriedener zu machen – denn glückliche Arbeiter sind schneller und effektiver.

Lohnt sich die Werbekampagne?

Wenn Ihnen eine Werbekampagne angeboten wird, sollten Sie unbedingt annehmen. Dadurch steigert sich der Profit enorm und die 5.000 Dollar Kosten pro Jahr zahlen Sie mittlerweile aus der Portokasse.

Mission 5: Fruitas

Die Situation

100 Einheiten Ananas, Bananen und Papayas zu exportieren, ist nicht ganz einfach. Doch in „Fruitas" werden Sie noch vor jede Menge anderer Probleme gestellt. Die Bevölkerung ist schnell unzufrieden, das Militär fordert ständig mehr Präsenz sowie Löhne und es gibt kaum lukrative Rohstoffe. Außerdem ist durch das Gebirge freies Baugelände knapp. Dadurch entsteht leicht eine hohe Bevölkerungsdichte mit Kriminalität, Verschmutzung und Missmut.

In welche Gebäude investiere ich mein Startkapital?

Viele Farmen müssen Sie weit oben im Gebirge ansiedeln. Daher sollten Sie als Erstes eine zweite Baufirma errichten. Danach folgt eine Bauxit-Mine, die Ihnen ein gesichertes Einkommen verschafft. Stellen Sie zwei Farmen auf Ananas und Bananen um und errichten Sie zusätzlich zwei Papaya- und eine Ananas-Farm.

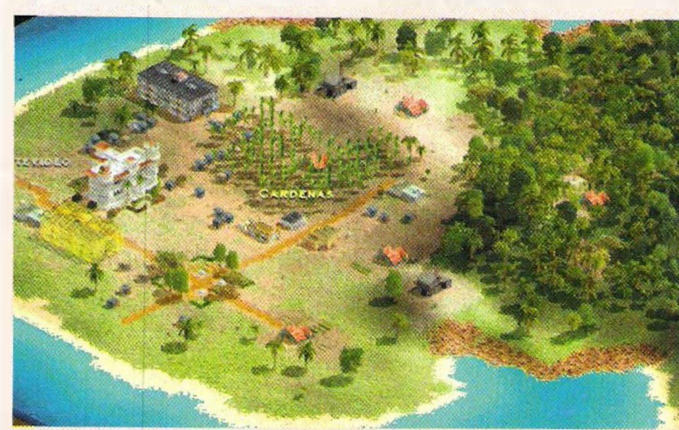
Wie halte ich die Bevölkerung bei Laune?

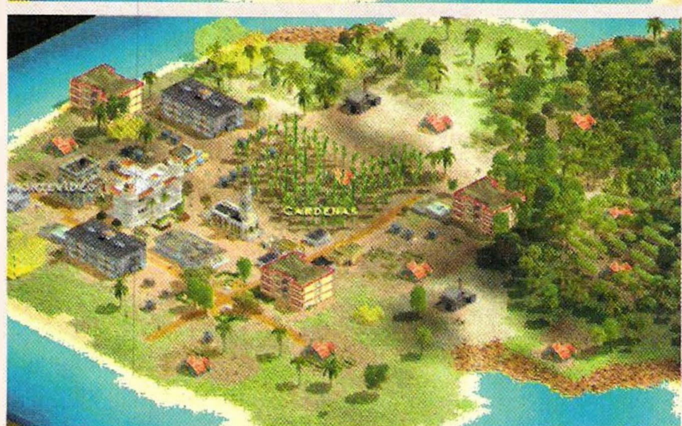
Sobald Sie über genügend Geld verfügen, errichten Sie ein Mietshaus, eine Klinik und eine Eisenerz-Mine. Danach folgen ein weiteres Mietshaus, eine Bar und eine Schule. Vergessen Sie nicht eine Kirche, eine Polizeistation, ein Restaurant und weitere Wohnkomplexe zu bauen. Aufgepasst: Es strömen schon bald eine Menge Menschen auf Ihre Insel, die stets nach mehr Wohnraum und höheren Löhnen verlangt.

So viele Menschen auf meiner Insel – und viele davon sind unzufrieden!

Mithilfe des Einwanderungsbüros können Sie die Einwanderungsrate senken („Tropico den Tropicanern") und nur nach Bedarf Menschen auf Ihre Insel lassen (zum Beispiel mit „Fachkräfte willkommen"). Je weniger Menschen auf der Insel sind, desto weniger können unzufrieden sein! Achten Sie aber darauf, dass jedes Gebäude voll besetzt ist!

Was für ein Früchtchen!







Der Nahrungsmittel-Konzern Fruitas Ltd. stellt Sie mit seiner Forderung nach Exportfrüchten vor keine leichte Aufgabe. Bauen Sie genügend Speditionen (2-4), damit die Früchte schnell abtransportiert werden. Sonst lagern sie auf den Farmen und Sie verfehlen das Missionsziel schlimmstenfalls um ein paar Einheiten.

Ich habe noch nicht genug Früchte exportiert und die Zeit wird knapp. Was tun?

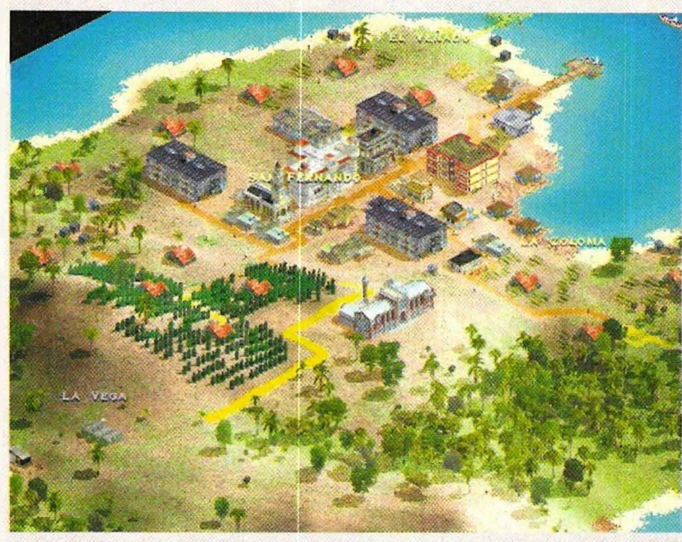
Pflastern Sie die Insel schon früh mit Farmen zu. Drei bis vier Farmen pro Frucht sollten Sie mindestens bauen. Achten Sie darauf, dass dort auch Arbeiter beschäftigt sind. Meist liegen die Farmen weiter weg, daher sind weniger Menschen für diese Arbeit bereit (Lohn erhöhen). Sorgen Sie für genügend Polizeipräsenz, um bei Bedarf das Edikt „Prohibition" für eine kurze Zeit (höchstens ein bis zwei Jahre) zu erlassen. So können Sie die Produktion der Farmen und Minen stark vorantreiben. Vorsicht jedoch vor der ansteigenden Kriminalität!

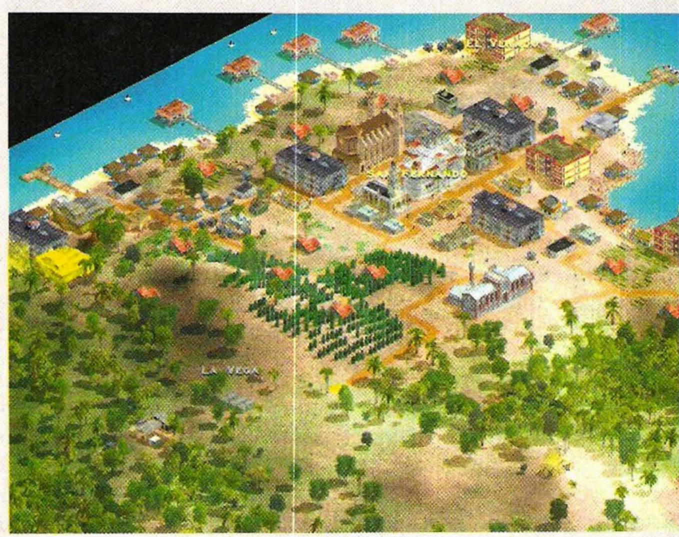
T

Mission 6: Isla de Foresta

Schützt den Regenwald!







Wenn Sie bei „Isla de Foresta" die ohnehin geringen Waldbestände abholzen, kommen Sie nicht weit. Die Bäume müssen erst nachwachsen, bevor Sie die Holzfällereien langsam wieder in Betrieb nehmen können. Konzentrieren Sie sich daher erst auf den Anbau von Kaffee und Tabak.

Die Situation

Bei „Isla de Foresta" gehen lediglich der Wert aller Gebäude und die Größe des Staatsschatzes in die Wertung ein. Konzentrieren Sie sich daher vor allem auf den Profit. Die Zufriedenheit der Bürger ist zweitrangig, solange Sie nicht abgewählt werden. Achtung: Nur tatsächlich errichtete Gebäude werden gewertet.

Was mache ich mit den Holzfällerei-Betrieben?

Die Holzfällereien müssen Sie aufgrund der wenigen Bäume zuerst stilllegen (Zahl der Arbeiter auf null einstellen) – reißen Sie die Betriebe jedoch nicht ab! Die Bäume wachsen schnell nach. Innerhalb von zehn Jahren haben sich wieder kleine Wälder gebildet, die Sie abholzen können. Nicht vergessen: Stellen Sie von „Kahlschlag" auf „selektiver Holzschlag" um und errichten Sie jeweils eine Baumschule.

In welche Gebäude soll ich mein Geld zuerst investieren?

Errichten Sie als Erstes ein Mietshaus und vom restlichen Geld sechs Farmen (je eine für Kaffee, Tabak, Ananas und Mais). Schlagen Sie das Angebot der Baugesellschaft zu Anfang der Mission aus. Gerade zu Beginn haben Sie mit hohen Gebäudepreisen zu kämpfen. Eine Teuerung hemmt den Aufbau von Landwirtschaft und Industrie beträchtlich.

Wie erwirtschafte ich mehr Geld?

Wenn Sie die grundlegenden Gebäude platziert haben (Wohnhäuser, Kliniken, Straßen und Entertainment-Gebäude), errichten Sie eine Konservenfabrik. So schlagen Sie aus dem Verkauf von Kaffee mehr Profit. Errichten Sie in der Nähe der Konservenfabrik einen zweiten Hafen und schaffen Sie dort Wohnraum. Nach und nach platzieren Sie nun zwei Eisenerz- und eine Gold-Mine und versorgen diese mit Strom. Wenn noch Zeit ist, sollten Sie ein paar kostspielige Gebäude errichten, damit die Gebäude-Wertung steigt.

Mission 7: Los Exconvictos

Die Situation

„Los Exconvictos“ ist eine der einfachsten Missionen: Sie müssen lediglich 200 Einwohner auf die Insel schaffen und 50.000 Dollar anhäufen. Da weder das Militär noch andere politische Lager schnell auf die Barrikaden gehen, können Sie sich in Ruhe dem Aufbau von Wohnsiedlungen, Landwirtschaft und Industrie widmen.

Wozu sind die Gefängnisse gut?

Zum Einsatz kommen die beiden Strafanstalten nicht, abreißen lassen sie sich allerdings auch nicht. Begrenzen Sie die Zahl der Arbeiter auf null, damit Sie wenigstens nur die Instandhaltungskosten aufbringen müssen.

Was errichte ich vom Startkapital?

Investieren Sie zuerst in zwei Mietshäuser. Sehen Sie sich die Agrarstatistik an: Auf der Hochebene bei den Gefängnissen gedeiht Kaffee sehr gut. Errichten Sie dort eine Farm und stellen Sie die Mais-Farm daneben auf Kaffee um. Damit die Bevölkerung nicht hungern muss, bauen Sie noch eine Mais-Farm. Dann nehmen Sie Klinik, Kirche und Schule in Angriff. Planen Sie auch eine zweite Baufirma ein, damit der Aufbau schneller vonstatten geht.

Wie optimiere ich den Anbau von Kaffee?

Sobald Sie mit dem Export von Mais und Kaffee Geld verdienen, reißen Sie die Polizeistation ab. Sie befindet sich direkt im fruchtbaren Kaffee-Anbaugebiet und schmälert daher den Ertrag. Der Gewinn von drei bis vier Kaffee-Farmen reicht übrigens völlig aus, um die Mission zu gewinnen.

Wie halte ich die Inselbewohner bei Laune?

Stecken Sie Ihre Gewinne immer wieder in Wohnkomplexe und Häuser. Nebenbei errichten Sie auch noch Bar, Restaurant, Kabarett, Polizeistation und Kommandantur. Wenn die Nahrung knapp wird, sollten Sie Fischerhäfen bauen. Auf der Insel ist zu wenig Platz für weitere Mais-Farmen.

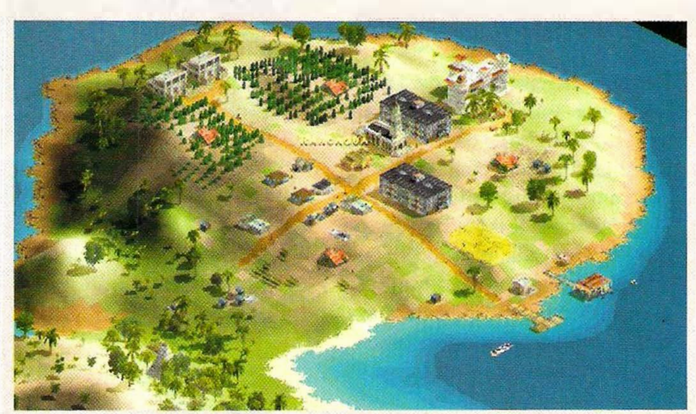
Wie erwirtschafte ich mehr Geld für die Staatskasse?

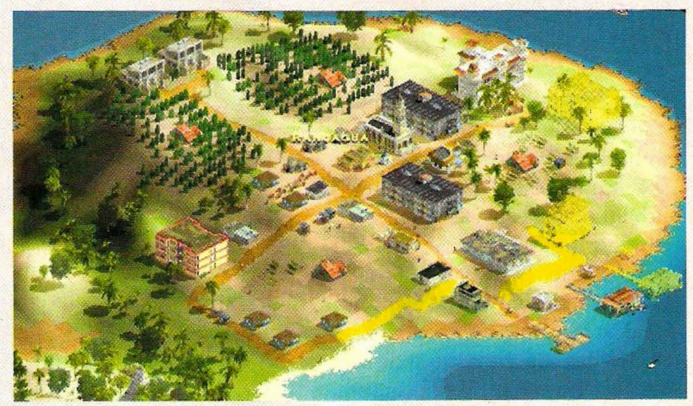
Mit einer Konservenfabrik können Sie den Kaffee weiterverarbeiten und mehr Profit erzielen. Platzieren Sie die Fabrik direkt neben den Anbaugebieten, errichten Sie einen zweiten Hafen in der Nähe und verbinden Sie beide Gebäude mit einer Straße. So garantieren Sie einen reibungslosen Export.

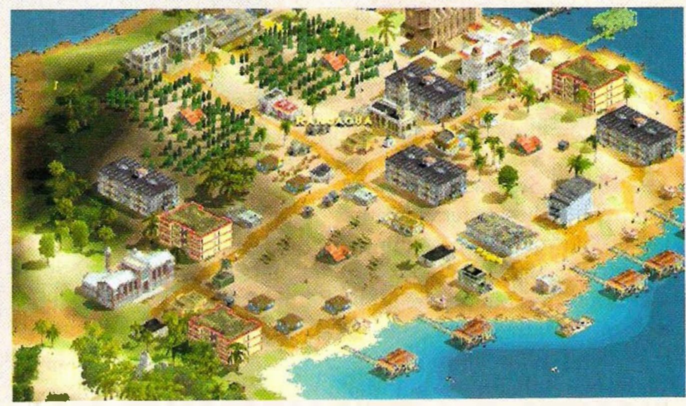
Ich brauche 200 Einwohner!

Achten Sie auf einen hohen Zufriedenheitswert. Das allein reicht, um genügend Einwanderer anzulocken. Errichten Sie im Bedarfsfall eine Einwanderungsbehörde. Wenn Sie diese auf „Politik der offenen Tür“ stellen, strömen die Menschen geradezu auf Ihre Insel.

Die **Strafkolonie**







„Los Exconvictos“ ist die ideale Mission für Einsteiger, da Sie hier mit allen Möglichkeiten spielen können. Unsere Lösung ist die einfachste, doch Sie müssen ihr nicht zwingend folgen. Probieren Sie sich auch einmal im Bergbau oder ziehen Sie bei der archäologischen Ausgrabungsstätte eine Hotelkette auf.

Mission 8: Mi Corazón

Die Situation

In „Mi Corazón" müssen Sie faire Wahlen abhalten. Daher müssen Sie alles Erdenkliche tun, um das Volk bei Laune zu halten!

Welche Gebäude soll ich wählen?

Nehmen Sie ein Sägewerk, eine Kirche und eine Kathedrale. Kirche und Kathedrale sorgen schon früh für einen hohen Religionswert. E-Werk oder Flughafen verursachen enorme Instandhaltungskosten.

Welche Güter bringen hohen Profit?

Konzentrieren Sie sich in der Landwirtschaft auf Tabak (Hochland beim Stadtkern) oder Kaffee (Hochland in der Nähe der Goldvorkommen) und exportieren Sie Holz. Wenn Sie während der knappen Regierungsdauer noch Zeit finden, sollten Sie eine Gold-Mine errichten. Vergessen Sie nicht, auch eine Militärbasis bauen zu lassen, um die Staatskasse aufzubessern.

Wie stelle ich die Einwohner zufrieden?

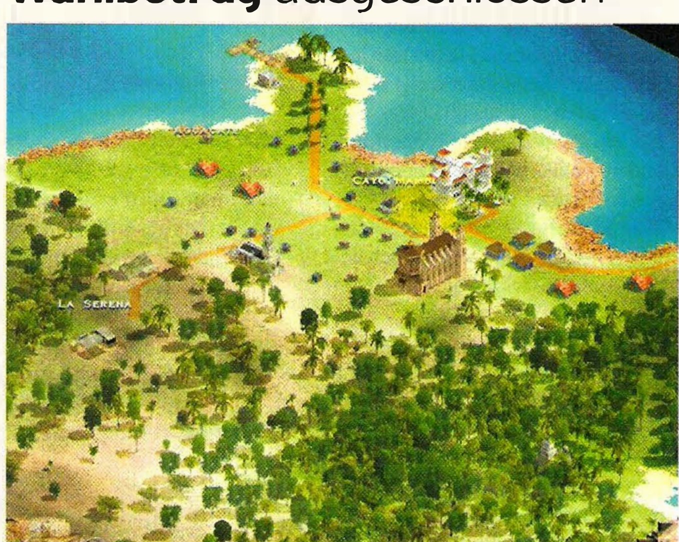
Befragen Sie die Zufriedenheitsstatistik. Worüber sind die Einwohner am meisten unzufrieden? Die schlechtesten Werte lassen sich im Allgemeinen am einfachsten steigern! Bei niedriger Wohnqualität bauen Sie einfach ein paar Wohnkomplexe. Wenn es bei der Qualität der Ernährung hapert, errichten Sie ein paar zusätzliche Mais-Farmen. Die Verbrechenssicherheit erhöhen Sie mit Polizeistationen.

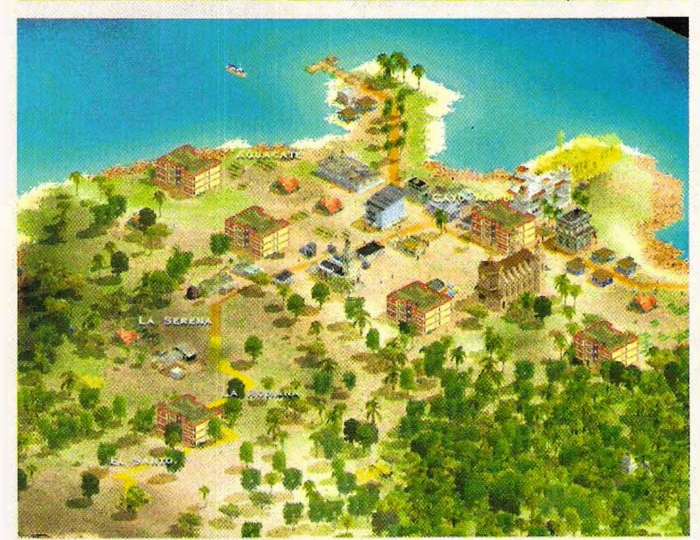
Wie verschaffe ich mir im Wahljahr mehr Stimmen?

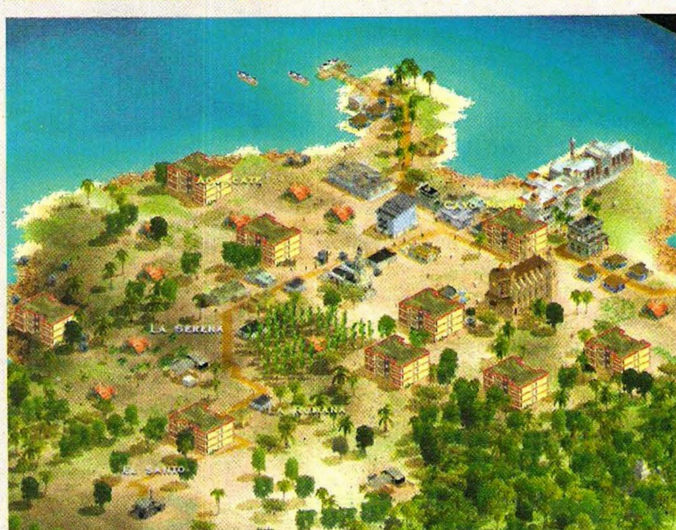
Veranstalten Sie einen Karneval. Das hebt die Entertainment-Qualität und die Laune der Bürger schnell an. Eine Lohnerhöhung von ein bis zwei Münzen treibt Sie nicht in den Ruin, stimmt aber viele Wähler positiv. Holen Sie ausländische Facharbeiter auf die Insel, falls Kliniken, Kathedralen und Kirchen unterbesetzt sind. Das Steuergeschenk ist nicht billig, steigert die Zufriedenheit aber enorm.

SILKE MENNE

Wahlbetrug ausgeschlossen







Auch wenn diese Mission von vielen *Tropico*-Fans als „abartig schwer" bezeichnet wird, ist sie nicht die schwerste im Spiel. Es gilt nicht, die Insel mit Fabriken und anderen teuren Gebäuden zuzupflastern, sondern genauestens auf die Wünsche der Bürger einzugehen. Dann gewinnen Sie jede Wahl mit einer sicheren Mehrheit!

B

Die 50 besten Tipps zu Black & White

Wie speichere ich die Eigenschaften meiner Kreatur?

Kopieren Sie die Ordner „Profiles" und „Scripts/Creaturemind". Öffnen Sie anschließend die Windows-Registry. Drücken Sie im Windows-Startmenü den Button „Ausführen" und geben Sie „regedit" ein. Suchen Sie den Pfad: HKEY_CURRENT_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\Black & White\LH Multiplayer\ und markieren Sie ihn. Führen Sie die Option „Registrierungsdatei exportieren" im Menü „Registrierung" aus. Zum Wiederherstellen der Spielstände kopieren Sie die zuvor gesicherten Ordner zurück in das B&W-Verzeichnis und führen dann die exportierte Registrierungsdatei aus.

Wie beschleunige ich das Spiel?

Sie haben während des Spiels die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zu beschleunigen oder zu reduzieren. Das funktioniert mit den Tasten Alt-1 (zum Reduzieren) und Alt-2 (zum Beschleunigen).

Was mache ich mit den Skeletten?

Diese können Sie einfach in die Opferschale werfen. Dadurch hindern Sie die Bewohner daran, den Verblichenen nachzutrauern.

Wie konserviere ich die Zaubersprüche?

Zeichnen Sie einen Zauber, halten Sie die Hand über einen Zauber-Spender und sprechen Sie ihn. Der Zauber wird dann in einen Einweg-Zauber umgewandelt.

Worauf muss ich bei den Zauber-Spendern achten?

Ein Spender wird nur dann neu geladen, wenn er frei ist. Schauen Sie also nach einer Weile nach dem Spender und nehmen Sie die Zauber herunter.

Was fange ich mit überflüssigen Einweg-Zaubern an?

Sie können diese Energie zurückgewinnen, indem Sie den Einweg-Zauber öffnen und auf die Opferschale am Tempel legen. Sie können nur dann einen Einweg-Zauber in Energie umwandeln, wenn dieser auch als Tempel-Zauber zur Verfügung steht.

Welche Vorteile bieten Einweg-Zauber noch?

Lassen Sie den Zauber in seiner schützenden Hülle und werfen Sie ihn dann durch das Dorf. Dadurch erhalten Sie einige Glaubenspunkte und verbrauchen den Einwegzauber nicht.

Kann ich manche Zauber mehrmals einsetzen?

Einige Zauber, wie zum Beispiel den Feuerball oder den Blitzzauber, können Sie mehrmals einsetzen. Beim Blitzzauber müssen Sie einfach die rechte Maustaste mehrmals drücken, während Sie den Feuerball nach dem Wurf wieder aufnehmen, dann können Sie ihn erneut benutzen.

Holzzauber oder Waldzauber?

Setzen Sie nur den Holzzauber ein, wenn Sie nur noch wenig Baumaterial besitzen. Die Ausbringungsmenge ist die gleiche wie beim Waldzauber.

Naturzauber optimieren

Sprechen Sie einen Naturzauber aus und greifen Sie ein paar Bäume. Nehmen Sie den Zauber wieder auf und legen Sie ihn auf einen Wunderspender. Der Zauber hat nun wieder die volle Energie.

Trägt meine Kreatur alle Gegenstände?

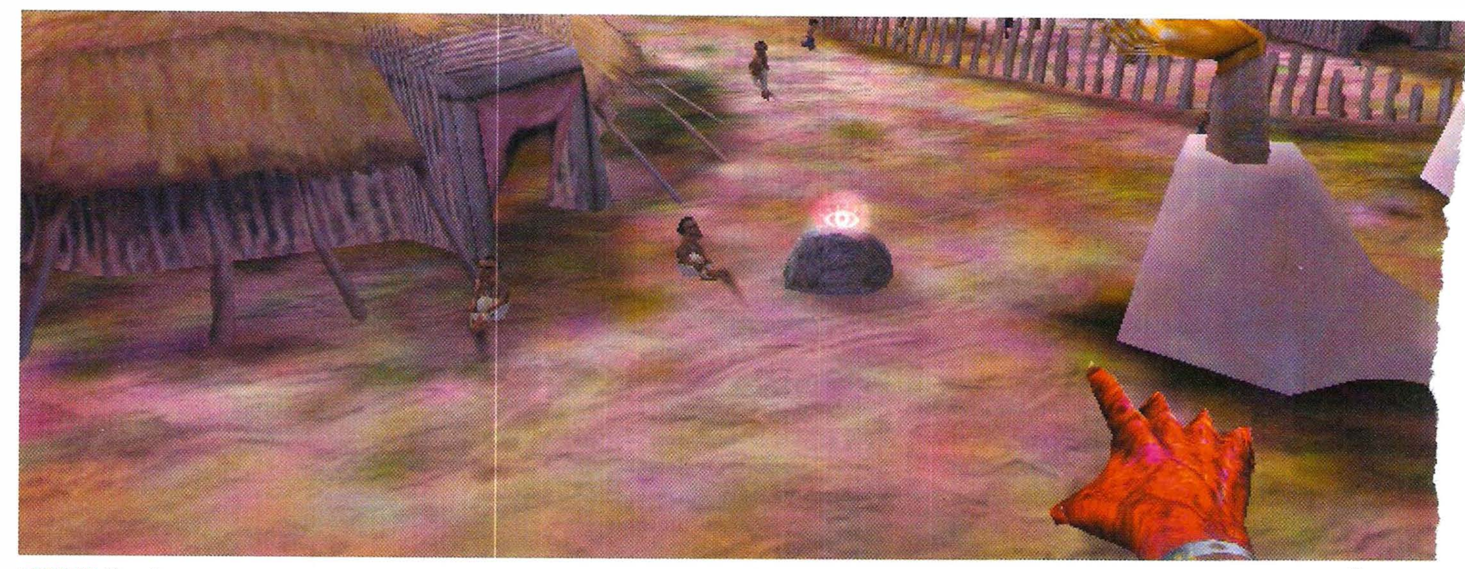
Schwere Gegenstände hebt Ihre Kreatur nicht auf. Helfen Sie Ihr auf die Sprünge, indem Sie ihr befehlen, einen Stein durch die Gegend zu tragen. Dadurch trainieren Sie die Kraft Ihrer Kreatur.

Worauf muss ich bei der Ernährung meiner Kreatur achten?

Wenn Sie eine böse Kreatur heranzüchten, sollten Sie ihr vorwiegend Fleisch zum Essen geben. Soll sie aber eine gute Gesinnung anneh-

STARK Wenn Ihre Kreatur ordentlich Steine geschleppt hat, gewinnt sie schnell an Kraft.





ARTEFAKT Wenn Ihre Anhänger lange um einen Gegenstand tanzen, erscheint Ihr Spielersymbol darüber. Nun besitzt das Artefakt seine komplette Energie und sorgt für reichlich Glaubenspunkte.

men, müssen Sie die Kreatur ausschließlich vegetarisch ernähren – also nur Korn.

Warum wächst meine Kreatur so langsam?

Ihre Kreatur wächst nur, während sie schläft oder frisst. Gönnen Sie ihr deshalb einige Pausen und sorgen Sie am Anfang für Futter.

Wann soll ich die Kreatur wechseln?

Wenn Sie sich für den Tiger entschieden haben, besitzen Sie ein sehr kampfstarkes, aber relativ geistesarmes Wesen. Deshalb sollten Sie später zu einer anderen Kreatur wechseln, die lernfähiger ist. Wenn diese genügend gelernt hat, wechseln Sie einfach zum Tiger zurück, um anschließend einen intelligenten Kämpfer zu haben.

Worauf muss ich bei der Bestrafung achten?

Achten Sie darauf, dass sich Ihre Kreatur während einer Bestrafung nicht in der Nähe eines Gebäudes befindet. Wenn Sie zu stark zuschlagen, stürzt Ihr Geschöpf und zerstört dabei unter Umständen eines der umliegenden Gebäude.

Wie gelange ich an die Einweg-Zauber im feindlichen Gebiet?

Wenn Sie einen Einweg-Zauber nicht mit der Hand erreichen, können Sie die Kreatur einsetzen, damit diese den Zauber aus dem Gebiet birgt.

Kreatur lernt zaubern – Tipp 1

Nehmen Sie Ihre Kreatur an die Leine und geben Sie ihr einen Einweg-Zauber. Daraufhin erscheint eine Glühbirne über ihrem Kopf. Jetzt müssen Sie schnell auf eine freie Stelle klicken, damit die Kreatur den Zauber dort ablegt. Heben Sie den Zauber wieder auf und geben Sie ihn der Kreatur in die Hand, damit sie ihn ein weiteres Mal lernt.

Kreatur lernt zaubern – Tipp 2

Nehmen Sie die Kreatur an die Leine, speichern Sie den Spielstand und führen Sie einen Einweg-Zauber aus. Warten Sie eine Weile und laden Sie den zuvor gespeicherten Spielstand. Wenn Sie den Zauber erneut sprechen, sehen Sie wieder die Glühbirne, aber mit einer höheren Prozentzahl.

Kreatur lernt zaubern – Tipp 3

Starten Sie eine Multiplayer- oder eine Gefecht-Partie. Dort stehen Ihnen alle Zauber zur Verfügung, die das Spiel bietet. Hier können Sie Ihrer Kreatur schon sämtliche Zauber beibringen, auch wenn sie noch sehr jung ist.

Wie wird meine Kreatur schneller stark?

Wenn Sie den Stärke-Zauber auf Ihre Kreatur anwenden, kann diese schwere Steine tragen. Wenn der Zauber verflogen ist, kann Ihre Kreatur aber weiterhin den schweren Stein tragen.

Wie erstelle ich ein Artefakt?

Nehmen Sie sich einen Gegenstand und legen Sie ihn in eines Ihrer Dörfer. Warten Sie nun so lange, bis die Bewohner um diesen Stein tanzen. Wenn rote Funken aus dem Stein schlagen, besitzen Sie ein Artefakt.

Wirkt das Artefakt nur in meinem Dorf?

Das Artefakt wirkt auch in anderen Dörfern. Schleppen Sie diesen Gegenstand deshalb von Dorf zu Dorf und überzeugen Sie die Bewohner von Ihrer Herrlichkeit.

Welche Tricks kann ich zum Überzeugen der Dörfer einsetzen?

Sie können sich für den Mittelweg entscheiden und einen Feuerball in ein Dorf werfen. Die brennenden Häuser löschen Sie anschließend mit dem Regenzauber.

Wie übernehme ich auf böse Art ein Dorf?

Nehmen Sie einen Blitzzauber und halten Sie ihn über eines der Dörfer. Lassen Sie so lange Blitze auf dieses Dorf herabzucken, bis kein Bewohner mehr lebt. Setzen Sie anschließend einen Missionar in dem Dorf ein.

Wie übernehme ich auf gute Art ein Dorf?

Sie können mit Ihrer Hand die Bewohner aus feindlichen Dörfern nehmen und in eines Ihrer eigenen

B



VERPACKT
An den Zauber-Spendern können Sie die Tempel-Zauber in praktische Einweg-Zauber verwandeln.

Dörfer stecken. Halten Sie den Menschen einfach neben eines Ihrer Dorfzentren, damit er fortan in Ihrem Dorf lebt. Setzen Sie anschließend einen Missionar in dem menschenleeren Dorf ein.

Spielball als Artefakt

Sie können anstatt eines Steins den Spielzeugball anbeten lassen. Dieses Artefakt lässt sich in fremde Dörfer schleudern, ohne dass Menschen oder Gebäude zu Schaden kommen.

Wie vergrößere ich meine Wunder?

Platzieren Sie sieben Gerüste neben einem Artefakt. Das Wunder wird dadurch größer. Nehmen Sie aber das Artefakt nach der Grundsteinlegung wieder an sich, damit es nicht unter dem Wunder verschwindet.

Wie gelange ich zum vorherigen Land?

Drücken Sie die F7-Taste, um in den „Speichern-Raum" zu gelangen. Im oberen Teil des Raumes sehen Sie einige Bilder, die unter anderem die Schnellspeicherungen zeigen. Mithilfe eines dieser Bilder gelangen Sie zurück zur vorherigen Insel.

Wie transportiere ich alle Menschen ins nächste Land?

Zaubern Sie einen Teleport-Zauber in den Strudel und den zweiten in das gewählte Dorf. Wenn Sie das Totem des Dorfes um 100 Prozent heben, laufen alle Bewohner in den Teleporter und werden in den Strudel gesogen. Dieser Trick funktioniert aber nur dann, wenn die Strecke zwischen dem Dorf und dem Tempel länger ist als vom Dorf zum Strudel.

Armee der Finsternis

Zaubern Sie zwei Teleporter in Ihr Dorf und werfen Sie ein Skelett hinein. Auf der anderen Seite erscheint dann ein lebendes Skelett. Anschließend kriecht es dann zum Tempel und betet Sie an.

Mehr Nahrung und Holz

Nehmen Sie entweder einen Einweg-Zauber oder einen Tempel-Zauber und halten Sie Ihre Hand über eine beliebige Fahne des Lagers. Drücken Sie nun schnell hintereinander die rechte Maustaste, ohne zu stoppen. Beim Tempel müssen Sie die Hand gegen die Tempelwand halten, damit dieser Trick funktioniert.

Unendlich Nahrung und Holz

Aktivieren Sie einen Nahrungs- oder Holzzauber und halten Sie die Hand ein Stück aus Ihrem Einzugsbereich. Sprechen Sie anschließend den Zauber. Nach kurzer Zeit erscheint ein rotes Kreuz auf Ihrer Hand und der Zauber wird unterbrochen. Auf dem Boden liegt aber die komplette Ausbringungsmenge eines Zauberspruchs. Diese Taktik können Sie so oft wiederholen, bis Sie genügend Holz haben.

Wie halte ich meine Bevölkerung im Rahmen?

Wenn Sie ausschließlich Frauen zu Brütern machen, wird die Population nur langsam anwachsen, da der weibliche Teil Ihrer Bevölkerung nur alle neun Monate ein Kind gebären kann.

Welche Tätigkeiten soll ich verteilen?

Im Tempel können Sie nachlesen, wie viele Einwohner Sie haben und welchen Tätigkeiten diese nachgehen. So können Sie die Arbeiter gleichmäßiger verteilen.

Wie helfe ich beim Hausbau?

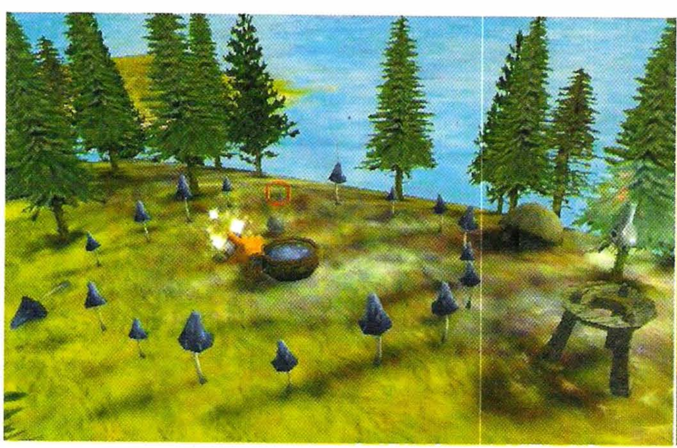
Wenn Sie ein Gebäude weitab vom Dorf errichten, sollten Sie für ausreichend Holz und Nahrungsmittel sorgen. Mit dieser Unterstützung brauchen sich die Bauarbeiter nicht von der Baustelle zu entfernen, wenn sie Hunger haben oder Holz holen müssen.

Wie unterstützt meine Kreatur die Bauvorhaben?

Sie können Ihrer Kreatur beibringen, Holz auf Baustellen zu zaubern oder Bäume darauf zu werfen. Dadurch sparen sich die Bauarbeiter den Weg zum Lager und die Arbeit wird schneller erledigt.

Worauf muss ich beim Aufbau meines Dorfes achten?

Bauen Sie auf keinen Fall Häuser vor den Tempel. Sonst kann Ihre Kreatur den Tempel nicht mehr





KINDERSCHRECK Wenn Sie der Schamanin nach einer Reihe alter Menschen ein Kind bringen, erhalten Sie eine weitere Bonuskreatur.

PILZRAGOUT Bei der markierten Stelle vibriert die Maus am stärksten. Diesen Pilz müssen Sie aus der Erde ziehen.

verlassen und zerstört die Gebäude, die den Eingang zum Tempel versperren.

Wo lege ich Felder an?

Bauen Sie die Felder immer in der Nähe eines Lagers. Dadurch sparen sich die Dorfbewohner einen weiten Fußmarsch, um die Ernte in das Lager zu schaffen.

Wie locke ich die Glühwürmchen an?

Platzieren Sie Steine und Bäume in der Siedlung. In der Nacht sehen Sie darüber die blau leuchtenden Glühwürmchen fliegen. Nach Sonnenaufgang befinden sich darunter meist einige Einweg-Zauber.

Wohin mit überflüssigen Gerüsten?

Wenn Sie ein paar Gerüste aus einem fremden Dorf ergattert haben, können Sie diese wieder in Holz verwandeln, indem Sie sie einfach ins Lager werfen. Halten Sie dazu die Hand über den Turm des Lagers.

Der brennende Stein

Ordnen Sie einige Bäume kreisförmig an und legen Sie einen Stein in die Mitte. Werfen Sie einen Feuerball in den Kreis. Nach kurzer Zeit schlagen Flammen aus dem Stein. Wenn Sie diesen nun über ein Gebäude halten, geht es in Flammen auf.

Wie lösche ich brennendes Holz?

Nehmen Sie das brennende Holz auf und legen Sie es danach wieder auf den Boden. Wenn es dann am Boden liegt, sind die Flammen verschwunden.

Wie befördere ich die Nahrungsmittel effizienter?

Werfen Sie am Strand alle Fische oder am Feld alle Körner auf einen Haufen und transportieren Sie anschließend die gesamte Menge zum Zielort. Dadurch sparen Sie sich viel Zeit.

EASTEREGG

Machen Sie eine etwas längere Zeit gar nichts. Die Programmierer haben für diesen Fall witzige Dialoge zwischen dem Engel und dem Teufel eingebaut.

Land 1

Gibt es ein Bonus-Rätsel?

Für alle Besitzer einer I-Feel Mouse hält *Black & White* auf der ersten Insel ein Bonusrätsel parat. Sie müssen aus einer Gruppe Pilze den stärksten heraussuchen. Suchen Sie also den Pilz aus, bei dem die Maus am stärksten vibriert, wenn Sie die Hand darüber halten.

Wo finde ich weitere Regen-Zauber?

Wenn Sie die Zielübungen erfolgreich abgeschlossen haben, sollten Sie sich noch ein wenig im Werfen üben. Der Fels lässt sich noch weitere sechs Male von der Säule werfen. Für jeden erfolgreichen Wurf erhalten Sie einen Regen-Zauber.

Land 2

Wie löse ich die Sklaven-Quest?

In zweiten Land treffen Sie auf ein paar Schausteller, die Tiere für ihren Zirkus benötigen. Wenn Sie ein Tier abgesetzt haben, können Sie es wieder herausnehmen. Stellen Sie das Tier anschließend wieder hinein und der Ägypter lässt zusätzliche Sklaven frei.

Land 3

Das Yogi-Rätsel

Beim Yogi-Rätsel in Land 3 können Sie das Spiel mit „P" pausieren und die Kamera frei positionieren. Dabei dürfen Sie den Yogi auch kurz aus den Augen verlieren, ohne neu beginnen zu müssen.

Wolfsrudel

Drücken Sie schnell die Pause-Taste, nehmen Sie einen Wolf und drücken Sie erneut die Pause-Taste. Nun gleiten Sie zum Dorf, werfen den Wolf in das Lager und kehren zum Wolfsrudel zurück. Da das Spiel pausiert ist, haben Sie genügend Zeit, alle Wölfe zu schnappen.

Die Schamanin

Die Schamanin kann alte Menschen wieder verjüngen. Bringen Sie ihr so lange alte Menschen, bis ihr schwindlig wird. Wenn Sie ihr dann ein Kind bringen, erhalten Sie von ihr einen Affen als Bonuskreatur.

Die Nervensäge

Greifen Sie sich den Typen und werfen Sie ihn in ein fremdes Dorf. Um die Nervensäge sehen Sie nun einen kleinen Einflussbereich, in dem Sie einige Zauber auf das fremde Dorf anwenden können, um es zu überzeugen. Mit einer Markierung finden Sie die Nervensäge schneller.

LARS THEUNE

Bundesliga Manager X

B



NICHT GANZ FIFA
Die 3D-Action-Sequenzen halten enorm auf, doch nur bei eingeschalteter Spieldarstellung können Sie in das Spiel eingreifen und die Taktik verändern.

Der Start muss stimmen – Die Saisonvorbereitung

Bevor Sie auf den Button „Saisonstart" klicken, sollten Sie umfangreiche Vorbereitungen treffen, damit Sie a) gut in die Saison kommen und b) Ihnen nicht im Verlauf der Spielzeit die Puste ausgeht – sowohl finanziell als auch konditionell. Stellen Sie unbedingt ein „Vollspiel" ein, da Ihnen die anderen Varianten keinen Zugriff auf wichtige Optionen wie den Stadionausbau oder die Jugendförderung geben. Hier können Sie in vielen Fällen manuell bessere Ergebnisse erzielen, als wenn der PC Ihnen die Arbeit abnimmt. Bei der Wahl Ihres Lieblingsvereins sollten Sie ebenfalls sorgfältig abwägen, wie groß die Herausforderung sein soll. Sie können bei **Bundesliga Manager X** im Gegensatz zu **Anstoß 3** beispielsweise den Verein nicht mehr wechseln. Das hat zwar den Vorteil, dass Sie ein echter Alleinherrscher sind und deshalb auch nicht rausgeschmissen werden können, bringt aber auch einige Schwierigkeiten mit sich. Wenn Sie beispielsweise in einer der unteren Ligen beginnen, können Sie wirklich nur durch ein Endlosspiel irgendwann einmal richtig Geld scheffeln. Die Herausforderung ist in solch einem Fall natürlich am größten.
Nachdem Sie also Ihren Verein ausgewählt haben, müssen Sie unbedingt noch vor Saisonstart einen Blick auf Ihren Kader werfen. Filtern Sie Schwachstellen heraus und suchen Sie gezielt nach Verstärkungen auf dem Transfermarkt. Die Taktik, die Sie Ihrem Team aufdrücken, sollte auf die spielerischen Möglichkeiten der Mannschaft zugeschnitten sein. Es bringt nichts, ein 4-3-3-System zu spielen, wenn Sie nur zwei wirklich gute Stürmer haben.

Schicken Sie Ihre Spieler ins Trainingslager

Ebenfalls vor Saisonstart müssen Sie ein Trainingslager veranstalten. Hier und in der späteren Trainingsgestaltung entscheidet sich, wie gut Ihre Kicker die Saison überstehen. Natürlich ist ein solches Trainingslager auch eine Geldfrage. Vor Saisonstart sollten Sie auf jeden Fall eine ausgewogene Mischung aus Kondition, Technik und auch Regeneration trainieren lassen. Am besten eignet sich dazu das „Campos El Experto", was aber auch ordentlich ins Geld geht. Mindestens fünf Tage müssen drin sein, um wirklich etwas vom Trainingslager zu haben.
Auch in der Saison können Sie auf ein Trainingslager zurückgreifen. Wenn Ihre Mannschaft beispielsweise dringend Erholung benötigt, sollten Sie das Lager in „Miami Beach" für eine Woche in Beschlag nehmen. Ist hingegen die Kondition mangelhaft, helfen fünf Tage „Maple Leaf Gym". Letzteres ist gut und billig, wenn es Ihnen nur um das eine, die Kondition, geht.
Trainingslager führen Sie am besten direkt zu Saisonbeginn, am Ende der Winterpause und rund zehn Spiele vor Saisonende durch.

Wie soll ich den Trainingsplan gestalten?

Lassen Sie niemals einen Trainingsplan über mehr als einen Monat unverändert. Schauen Sie immer auf die Werte Ihrer Spieler und passen Sie das Training den Stärken und Schwächen an. Wichtig ist es auch, die Trainingseinheiten an die taktischen Vorlieben anzupassen. Spielen Sie beispielsweise ohnehin ohne Abseitsfalle, müssen Sie diese auch nicht trainieren. Haben Sie hingegen vor, mit Abseitsfalle zu spielen und Ihr Team hat in diesem Bereich noch Defizite, sollten Sie erst einmal ohne Falle spielen und diese nur trainieren lassen. Das automatische Training ist nicht uneingeschränkt zu empfehlen, hat aber durchaus seine Stärken. Wenn Sie beispielsweise erkannt haben, dass es an Kondition hapert, können Sie ein automatisches Training mit Schwerpunkt Kondition einstellen. Trotzdem: Mit viel Feinarbeit können Sie letztlich durch manuelles Training deutlich bessere Ergebnisse erzielen.
Wir haben für Sie einige optimierte Trainingspläne entwickelt. Beginnen wir mit einem Trainingsplan, den Sie in der Vorbereitung einsetzen sollten. Er sorgt für bärenstarke Konditionswerte. Nachfolgend der Trainingsplan einer ganzen Woche:
Montag: Gymnastik – Waldlauf – Krafttraining – Kondition hart – Zirkeltraining – Freundschaftsspiel.
Dienstag: Gymnastik – 4 gegen 2 – Kondition hart – Sprints – Kondition leicht – Temposteigerungsläufe.
Mittwoch: Gymnastik – Krafttraining – Kondition leicht – 3 gegen 1 – Waldlauf – Kondition hart.
Donnerstag: Gymnastik – Kondition hart – Staffellauf – Langstreckenlauf – Freundschaftsspiel – Regeneration.
Freitag: Gymnastik – Sprungtraining – Kondition hart – Zirkeltrai-



AUGE DRAUF Passen Sie die Taktik Ihrem Kader an. Sofern Sie keinen Libero einsetzen, sollten Sie versuchen, eine Viererkette zu installieren.

ning – 4 gegen 2 - Waldlauf.
Samstag: Gymnastik – Sturm gegen Abwehr – 4 gegen 2 – Kondition hart – Zirkeltraining – Waldlauf.
Sonntag: Gymnastik – Kondition leicht – Zweikampf – Krafttraining – Tackling – Regeneration.
Wenn Sie diesen Trainingsplan in der Vorbereitung benutzen, sollten Sie beachten, dass er nicht länger als zwei Wochen am Stück aktiv ist. Mischen Sie ihn immer mit einem ausgewogenen Trainingsplan, der etwas verstärkt auf Regeneration abzielt, damit Ihre Spieler nicht völlig k. o. sind beim Saisonstart.
Ein beispielhafter Trainingsplan für eine gemischte Woche sieht aus wie folgt:
Montag: Gymnastik – Krafttraining – Torwarttraining – Flanken – Pressing – Freundschaftsspiel.
Dienstag: Gymnastik – Elfmeterschießen – Sprints – Freistöße – Ecken - Waldlauf.
Mittwoch: Gymnastik – Einwürfe – Kondition hart – Passspiel – Torschuss – Regeneration.
Donnerstag: Gymnastik – Sturm gegen Abwehr – Kleine Parteispiele – Einzelarbeit am Ball – Dribblings – Regeneration.
Freitag: Gymnastik – Staffellauf – Kombinationen – Pressing – Kondition hart – Regeneration.
Samstag: Spiel, deshalb kein Training.
Sonntag: Gymnastik – Kondition hart – Passspiel – Kopfball – Torschuss – Temposteigerungsläufe.

Wie steigere ich die Moral meiner Kicker?

Es ist nicht einfach, die Moral der Kicker zu pushen. Wenn die Moral unter 40 Prozent fällt, stimmt etwas in der Mannschaft nicht. Dies geschieht vor allem bei Niederlagenserien, so dass das Gegenmittel zum Steigern der Moral schon ersichtlich ist: Siegesserien! Vor allem Siege bewirken einen Schub in Sachen Moral. Doch auch gut dosierte Einzelgespräche helfen, den Wert wieder nach oben zu bringen.

Wie gehe ich auf dem Transfermarkt vor?

Suchen Sie Spieler, die in ihr System passen. Achten Sie bei den Vertragsverhandlungen immer auf die aktuelle Form eines Spielers. Gerade wenn dieser inmitten der Saison zu Ihnen wechseln soll, ist es sehr mühsam, einen Spieler wieder „aufzupäppeln". Bei sofortigen Wechseln sollte die Form über 50 betragen. Wenn der Spieler sowieso erst zur nächsten Saison zu Ihnen stößt, ist die Form egal, denn dann können Sie durch die Saisonvorbereitung den Spieler selbst fit machen. Während einer Saison verlieren Sie aber viel Zeit und ein Spieler wird möglicherweise erst gegen Ende der Spielzeit richtig fit. Suchen Sie gezielt nach Spielern mit auslaufenden Verträgen, um so bei der Ablösesumme zu sparen. Beachten Sie, dass Sie die Gehaltsforderung eines Spielers in die Höhe schießen lassen, wenn Sie eine festgelegte Ablösesumme in seinen Vertrag schreiben lassen. Bieten Sie den Spielern einen Zweijahres-Vertrag an. Wenn Sie älteren Spielern drei oder vier Jahre anbieten, greifen diese gerne zu. Suchen Sie auch nach vereinslosen Spielern.

JUGEND VOR Investieren Sie in die Juniorenabteilung, um gezielt Talente in Ihr Team einfügen zu können.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Lassen Sie nie zu lange den gleichen Trainingsplan „abarbeiten", sondern reagieren Sie auf die Werte Ihrer Spieler.

Oft gibt es hier echte Schnäppchen.
Sie können durch Ihren Einsatz auf dem Transfermarkt auch gezielt den wichtigsten Meisterkonkurrenten schwächen. Versuchen Sie dafür einen seiner Schlüsselspieler abzuwerben. Wenn Sie kurzfristig Hilfe benötigen, weil einer Ihrer besten Spieler eine Verletzung erlitten hat, sollten Sie ein Leihgeschäft in Erwägung ziehen.

Sind Prämien für die Spieler hilfreich?

Es ist durchaus sinnvoll, den Vertragsverlängerungsautomaten einzuschalten, um ja keinen auslaufenden Vertrag zu verpassen. Wenn Sie manuell vorgehen möchten, müssen Sie auf jeden Fall spätestens drei bis vier Monate vor Vertragsende ein neues Angebot über den Tisch schieben, um einen Leistungsträger nicht ablösefrei zu verlieren. Dies geht meist nur über verbesserte Konditionen. Wägen Sie hier immer ab, ob der Spieler einen Gehaltssprung wert ist und schauen Sie sich schon vorher auf dem Transfermarkt nach Alternativen um, um nicht am Ende von den stehenden Kosten aufgefressen zu werden.
Ein weiterer wichtiger Punkt kann die Versicherung der Spieler darstellen: Da Sie natürlich nicht wissen, wer sich wann verletzt, ist eine allgemeine Grundversicherung keine schlechte Idee. Wenn Sie aber Geld sparen wollen, sollten Sie vor allem absolute Top-Spieler versichern, die häufig den Attacken der Gegner ausgesetzt sind. Stürmer und offensive Mittelfeldspieler kommen hier in Frage. Wenn Sie bemerken, dass einer Ihrer Spieler besonders verletzungsanfällig ist, müssen Sie ihn auf jeden Fall versichern, um von einem eventuellen Ausfall wenigstens finanziell zu profitieren.
In Sachen Spielerprämien sollten Sie sehr vorsichtig sein. So können Sie zwar schnell einen Spieler in Vertragsverhandlungen „überzeugen", indem Sie ihm eine Auflauf- und sogar eine Torprämie zusichern, doch in Bezug auf eine gesunde Finanzentwicklung Ihres Clubs ist dies meist kontraproduktiv. Mannschaftsprämien können übrigens sinnvoll sein. So sollten Sie durchaus eine Meisterprämie ausloben; auch für das Erreichen des UEFA-Pokals lohnt sich so eine Prämie, denn die zu erwartenden Gewinne im internationalen Geschäft machen meistens die Prämienausschüttung deutlich wieder wett. Übrigens: Eine Nichtabstiegsprämie bringt wirklich nur etwas ein, wenn Ihr Team auch um den Abstieg spielt. Vorsichtig sollten Sie auch mit der Siegesprämie fürs nächste Spiel umgehen. Wenn Sie diese Maßnahme gezielt und durchaus sparsam anwenden, ist sie sehr hilfreich. So können die Werte der Spieler dadurch vor großen und wichtigen Spielen noch weiter in die Höhe getrieben werden. Je häufiger Sie diese Prämie jedoch einsetzen, desto weniger wird es etwas bringen. Mehr als drei- oder viermal pro Saison sind sinnlos, dann aber auch nur bei wirklich wichtigen Matches.

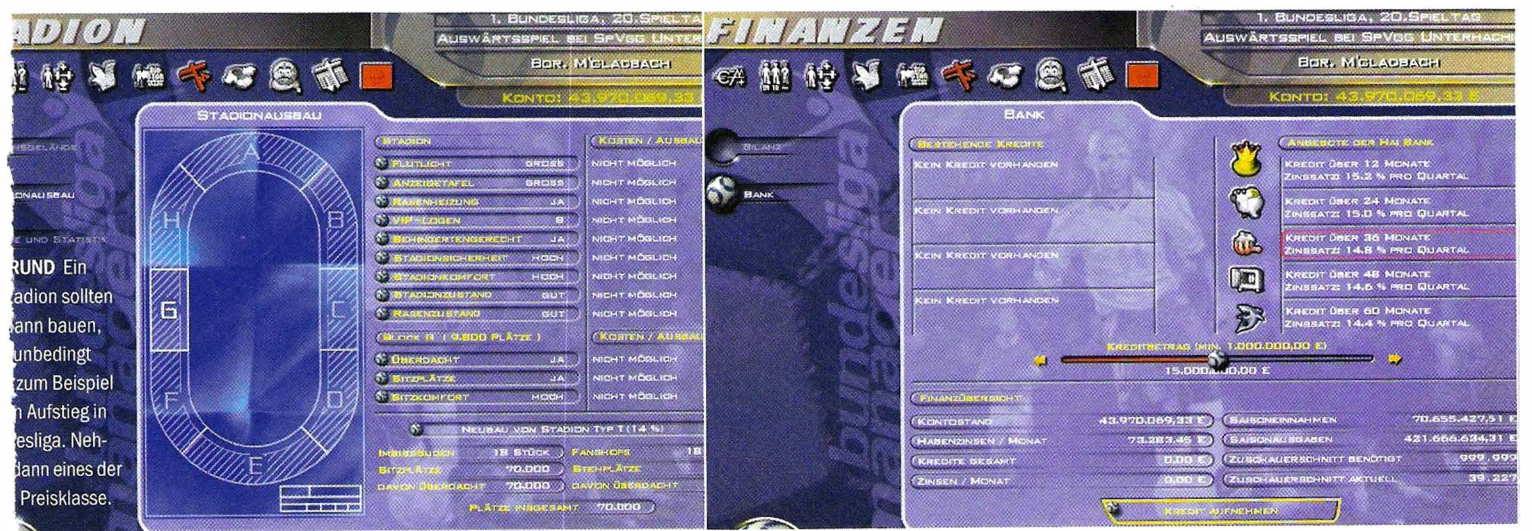
Mit welcher Taktik habe ich den meisten Erfolg?

Eine einzelne Erfolgsstrategie gibt es nicht. Wichtig ist, dass Sie eine



AN DER BANDE Übernehmen Sie die Werbeabteilung unbedingt selbst. So können Sie lukrativere Angebote herausfiltern als der dafür programmierte Automat.

BANKDRÜCKER Der letzte Schritt, um an Geld zu kommen, sollte der Gang zur Bank sein, da die monatlichen Raten eine Bedrohung für die Finanzlage Ihres Clubs sind.



RUND Ein ...adion sollten ...ann bauen, unbedingt zum Beispiel ...n Aufstieg in ...esliga. Neh- ...dann eines der ... Preisklasse.



ALLES DRAN, ALLES DRIN Wer konsequent das Stadionumfeld ausbaut, kann mit satten Zuschauerzuwächsen rechnen. Bauen Sie deshalb Imbissbuden, Hotels und Fanshops.

DAS EIGENE HÄUSCHEN Viele Kassenhäuschen sorgen für schnellere Abfertigung der Zuschauer und minimiert so die Wartezeiten. Das gefällt den Fans, zudem sind die Kassen sehr billig.

Taktik spielen lassen, die die Stärken Ihres Kaders unterstreicht und dem nicht entgegenläuft. Haben Sie beispielsweise keinen guten Libero, versuchen Sie die Viererkette zu kultivieren. Wenn Sie drei Stürmer der Extraklasse besitzen, sollten Sie diese auch auf die gegnerische Abwehr loslassen. Spielen Sie trotzdem nie zu offensiv, es sei denn, der Spielstand erfordert dies, weil Sie zurückliegen. Um in einem Spiel eingreifen zu können, müssen Sie natürlich die Spieldarstellung angeschaltet haben. Wenn Sie sich nur das Ergebnis anzeigen lassen, können Sie Ihrem Team nicht helfen. Schalten Sie in diesem Fall die automatische Taktikeinstellung und die automatische Auswechslung an. Wenn in Ihrem Team alles stimmt und es bärenstark ist, können Sie ohne große Probleme viele Spiele hintereinander mit der automatisierten Variante bestreiten. Wenn Sie jedoch eine Problem-Mannschaft beieinander haben, sollten Sie nicht auf das manuelle Eingreifen während eines Spiels verzichten. Bei Schlüsselspielen ist es ein Nachteil, das Match nicht betrachten und damit nicht eingreifen zu können.

Das Stadion: Brauche ich eine Pizzabude?

Je besser Sie Ihr Stadion und das Umfeld ausbauen, desto mehr haben Sie davon. Dabei sind gut ausgebaute Sitz- und Stehplatzbereiche wichtig. Am besten überdachen Sie auch so viel wie möglich. Überdachte Plätze werden auch bei Regen und schlechtem Wetter gleichbleibend besucht, während freistehende Blocks mit viel weniger Zuschauern leben müssen.

Bauen Sie auch Imbissbuden und Restaurants, um dem Fan das Geld aus seiner in Ihre Tasche zu ziehen. Auch das Errichten von Regenerationsanlagen lohnt sich, denn dadurch werden Ihre Spieler schneller wieder fit. Sie können natürlich auch das Stadion ausbauen, wobei Sie immer auf die gewinnträchtigen VIP-Logen Wert legen sollten. Ein neues Stadion sollten Sie nur in Betracht ziehen, wenn das alte a) deutlich zu klein ist, d. h. Sie jedes Spiel ausverkaufen oder b) größere Aufgaben (1. Bundesliga statt Regionalliga, Championsleague etc.) anstehen. Denken Sie immer auch an den Rasenzustand in Ihrem Stadion, um ein gepflegtes Spiel Ihrer Mannen zu ermöglichen. Eine billige Möglichkeit, um die Zufriedenheit der Zuschauer zu erhöhen, ist der Ausbau der Kassenhäuschen. Weniger Schlange stehen – das gefällt den Fans. Senken Sie bei Spielen gegen schwache Gegner die Eintrittspreise deutlich, um nicht vor fast leerem Haus spielen zu müssen.

Soll ich in die Jugendarbeit investieren?

Es lohnt sich selten, große Summen in alle Altersstufen Ihrer Jugendmannschaften zu investieren. Setzen Sie Ihr Hauptaugenmerk deshalb auf die Junioren. Den Talentspäher sollten Sie nur zweimal im Jahr einsetzen. Wichtig sind Investitionen in Fanprojekte und die Öffentlichkeit, da dies dem Zuschauerschnitt gut tut und die Meinung über Sie verbessert.

THORSTEN SEIFFERT



WACHES AUGE: Beobachten Sie immer die Entwicklung der einzelnen Spieler.



A

Anstoß Action

Freistoßgötter, wohin man auch schaut

In der Bundesliga fallen nur selten Tore aus direkt verwandelten Freistößen, bei **Anstoß Action** hingegen haben die Programmierer anscheinend ihren Wunsch nach ansehnlichen Treffern ausgelebt. Zu 90 Prozent sind alle Freistöße im Tor, egal, ob Sie nun einen tollen Freistoßschützen zum Ort des Geschehens schicken oder nicht. Visieren Sie einfach die Ecke über der Mauer an (ein gutes Stück unter dem Querbalken, sonst klatscht das Leder an die Latte), halten den Schussknopf gedrückt und drehen das Steuerkreuz so, dass Sie einen Bogen um die Mauer hinbekommen. Die Wahrscheinlichkeit eines Tores ist wirklich sehr hoch.



IMMER DRAUF Entweder versuchen Sie, den Goalie zu überraschen, oder aber Sie spielen in Richtung Elfmeterpunkt, um dort einen Kopfball anzubringen.

Provozieren Sie Fouls und damit Freistöße in Tornähe!

Um die Schwäche des Programms in Tore umzumünzen, ist es ratsam, in Tornähe Freistöße zu provozieren. Auch das ist bei **Anstoß Action** fast schon zu leicht, vor allem, wenn ein Gegner Sie verfolgt. Schlagen Sie dann einen Haken und – sobald Sie abschätzen können, dass Sie nicht mehr weit kommen – vollführen Sie kurz vor dem Tackling des Gegners eine Aktion. Welche – ob Flanke, Schuss oder Trick –, ist egal. In vielen Fällen trifft der Verteidiger dann Ihr Schienbein und der Schiri verhängt einen Freistoß in Tornähe.

Nutzen Sie Eckstöße zu Ihrem Vorteil!

Ecken führen vor allem gegen schwache Torhüter zu recht sicheren Toren. Es gibt zwei Varianten, die zum Erfolg führen können. Die klassische Möglichkeit, die vor allem auch **FIFA**-Spieler regelmäßig ausführen müssen, ist folgende: Schlagen Sie den Ball in Richtung Elfmeterpunkt und kicken Sie per Direktabnahme ins Tor beziehungsweise köpfen Sie den Ball auf das Gehäuse. Variante 2 ist nicht immer so Erfolg versprechend: Spielen Sie den Ball hoch auf den Torwart. Ist dieser nicht der sicherste oder steht noch ein Verteidiger vor ihm, ist die Chance recht groß, dass einer der beiden den Ball in die Maschen drischt.

Passen Sie die Taktik Ihrem Kader an

Eine universell geltende Erfolgstaktik kann man bei **Anstoß Ac-**

AUA! Provozieren Sie Foulspiele, indem Sie kurz vor dem Eingreifen des Gegners eine Aktion wie den Versuch, zu flanken, einleiten.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER Trainieren Sie Werte wie die Abseitsfalle nur, wenn Sie auch mit einer solchen spielen wollen.



TORGARANTIE Wenn Sie die Pfeile so platziert haben, gelingt es mit über 90-prozentiger Wahrscheinlichkeit, ein Tor zu erzielen.

QUERTREIBER! Die Goalies sind auf der Linie bärenstark, weshalb Sie versuchen sollten, vor dem Pass einen Querpass anzubringen.

tion nicht herausfiltern. Sie müssen stets ein Auge auf den zur Verfügung stehenden Kader werfen. Haben Sie beispielsweise nur zwei Stürmer von Format, wäre eine 4-3-3-Taktik eine Schwächung. Bewährt hat sich allerdings, einen Libero aufzustellen, um so eine Absicherung vor dem Torwart postiert zu haben. Haben Sie keinen Libero im Team, ist es auch möglich, einen defensiven Mittelfeldspieler vor die Verteidigungslinie zu postieren, um anrollende Angriffe schon vorher abzufangen. Einige Spielereigenschaften haben in der Simulation an Bedeutung gewonnen. So ist „Laufstärke" jetzt eine wichtige Eigenschaft, da diese längere Sprints zulässt.
Auch im Falle einer gelb-roten oder roten Karte müssen Sie sich Ihren Kader gut anschauen und unbedingt umstellen. Versuchen Sie dann, die Räume eng zu machen, und vergessen Sie die Manndeckung. Mit Manndeckung sollten Sie eigentlich nur agieren, wenn es gilt, einen oder zwei spezielle Spieler des Gegners auszuschalten. Hat der Gegner einen echten Star, können Sie auch gleich zwei Spieler auf den Mann abstellen.

Das Training will gewichtet sein. So geht's!

Zwischen den Spieltagen haben Sie immer wieder Gelegenheit, Ihre Mannschaft durch Training auf Vordermann zu bringen. Wenn Sie einen Konditionswert von 65 oder mehr haben, können Sie darauf verzichten, auf Kondition bolzen zu lassen. Die Regeneration ist nur wichtig, wenn Sie „Ermüdung" in den Optionen eingestellt haben. Sie sollte nicht unter 55 betragen. Trainieren Sie vorrangig die Werte „Spielformen", „Pressing", „Freistöße" und „Technik". Wenn Sie einen der Werte einmal auf „Perfekt" stehen haben, können Sie einen oder zwei Trainingstage von diesem Wert wegnehmen und das „Perfekt" bleibt trotzdem erhalten. Wenn Sie ohne Abseitsfalle spielen, müssen Sie diese auch nicht trainieren lassen. Wenn Sie „Miese Tricks" trainieren, fallen die Schiris öfter auf Schwalben herein. So fliegen Sie gekonnt ab: Bei gedrückter „Finte"-Taste müssen Sie das Steuerkreuz gegen die Laufrichtung halten. Schwächere Schiris fallen darauf herein, lohnenswerter ist es aber eigentlich immer, einen Alleingang mit einem Schuss oder Pass abzuschließen.

1:1-Situationen: Der Ball will einfach nicht rein. Was tun?

Die Torhüter verhalten sich bei Weitschüssen zum Teil völlig dämlich und sehen einfach nur zu, wie der Ball ins Tor trudelt. Dafür sind die Schlussmänner in 1:1-Situationen fast schon zu stark. In 1:1-Situationen kann man den Torwart selten per Schuss überwinden.
Probieren Sie einmal aus, per Kurzpass-Taste zu schieben. Dies klappt besonders oft, wenn Sie schräg aufs Tor zulaufen. Allerdings muss der Torwart dazu bereits auf den ballführenden Spieler zukommen. Bei Fernschüssen können Sie bestimmen, ob hoch oder flach geschossen werden soll. Für einen Flachschuss müssen Sie bei gedrückter Schusstaste das Steuerkreuz gegen die Laufrichtung halten, bevor Sie die Schusstaste loslassen.

Wer kombiniert, gewinnt: Spielen Sie schnelle Pässe!

Flugkopfbälle, Fallrückzieher und ähnliche spektakuläre Aktionen sind nur möglich, wenn Sie die Schusstaste bereits drücken, während sich der Ball noch in der Luft befindet. Durch mehrfaches Drücken der „Kurzpass"-Taste bei freiem Ball können Sie auch gekonnte Ballstafetten spielen. Die schnellen Pässe sind die beste Möglichkeit, das Spielfeld in Windeseile zu überbrücken. Das einzige Probleme daran ist, dass Sie diese beinahe blind spielen müssen, um schnell genug zu sein. Die Lösung des Problems ist die Aktivierung der Spielfeldradars. So können Sie schnell sehen, ob ein Mitspieler frei steht oder nicht.
Im Gegensatz zu **FIFA 2001** ist es fast unmöglich, mit einem Spieler einen Durchmarsch von der eigenen Hälfte zum gegnerischen Tor zu machen.
Gegen defensiv agierende Gegner können Sie in der eigenen Hälfte Querpässe spielen, um die Gegenspieler herauszulocken und so Räume zu öffnen. Haben Sie dann einen schnellen Stürmer in Ihren Reihen, können Sie versuchen, diesen mit einem Steilpass in den Rücken der Abwehr in Szene zu setzen.

THORSTEN SEIFFERT



FÜR EXPERTEN Auf ein Gefecht mit der Bordkanone sollten Sie sich nur im Notfall einlassen.

Eurofighter **Typhoon**

Obwohl der Einstieg leicht fällt: DIDs Flugsimulations-Hit stellt auch Luftkampf-Profis vor echte Herausforderungen. Für Einsteiger haben wir deshalb einige Ratschläge parat.

1. Die Anfangsphase entscheidet über den Ausgang des Konflikts. Auch wenn Sie später noch so viele Luftsiege erringen: Wenn Sie es in den ersten Missionen nicht schaffen, einen Großteil der Invasionsflotte aufzuhalten, haben Ihre Verbündeten einen schweren Stand.

2. Da im Kampagnenverlauf jeder Abschuss zählt, sollten Sie jede Gelegenheit zum Angriff nutzen. Haben Sie Ihre Mission bereits abgeschlossen, aber noch Munition übrig, attackieren Sie auf dem Rückflug möglichst viele Gelegenheitsziele.

3. Wann immer es möglich ist, wählen Sie Ihre Bewaffnung selbst aus. Mit ungelenkten Bomben einen schwer verteidigten Stützpunkt anzugreifen, ist nahezu Selbstmord. Ziehen Sie Lenkwaffen wie die Brimstone-Raketen auf jeden Fall den MK-Bomben vor. Keine Angst – die Vorräte sind unbegrenzt. Im Luftkampf sollten Sie nach Möglichkeit die Asraam-Kurzstreckenraketen zum Einsatz bringen und die ungenauen Meteor-Missiles nur verwenden, um Gegner auf große Entfernungen zum Ausweichen zu zwingen.

4. Die meisten der zufallsgenerierten Einsätze bestehen aus Patrouillen entlang einer vorgegebenen Route. Folgendes Vorgehen hat sich bei solchen Luftkampfmissionen bewährt: Sobald Sie auf dem Radar Gegner ausmachen (regelmäßig die Zielerfassungstaste checken), geben Sie vollen Schub und halten frontal auf die Ziele zu. Idealerweise sollten Sie dabei rund 10.000 Fuß über den Feindflugzeugen sein. Feuern Sie Ihre Langstreckenraketen ab, sobald Sie in Reichweite sind: erst die Meteor (L)-, dann die Standardversion, jeweils eine pro Ziel. Zu diesem Zeitpunkt werden die Gegner Sie mit ihren IR-Raketen aufs Korn nehmen. Befehlen Sie nun Ihrem Wingman, den Kampf aufzunehmen, und machen Sie selbst kehrt, um den Flugkörpern zu entgehen – mit vollen Nachbrennern sollten Sie ohne Probleme davonkommen. Während Ihr Flügelmann in den Dogfight eintaucht, wenden Sie erneut und nehmen mit den Asraam-Raketen den Nahkampf auf. Setzen Sie diese Waffe möglichst nur dann ein, wenn ein Ziel etwa zwei bis drei Meilen von Ihnen entfernt auf gleicher Höhe ist und keine steilen Manöver fliegt.

5. Es kann hin und wieder notwendig sein, einen Flügelmann zu opfern, um selber ungeschoren davonzukommen. Wenn Sie etwa stark befestigte Stellungen bombardieren sollen, befehlen Sie doch einfach Ihrem Wingman, schon mal vorzufliegen, wohingegen Sie erst mal eine Ehrenrunde drehen. Während dann die gegnerische Luftabwehr das Feuer auf Ihren armen Rottenflieger konzentriert, können Sie in aller Ruhe die Ziele ausschalten.

6. Bei Bombardierungen gilt die Faustregel: tief rein, tief raus. Halten Sie sich beim Zielanflug möglichst dicht am Boden, um dem feindlichen Radar zu entgehen. Manövrieren Sie sich erst kurz vor dem Endpunkt in Schussposition. Machen Sie dann sofort kehrt und halten Sie die Nase wieder unten, um Flakfeuer auszuweichen.

7. Lassen Sie sich nie auf ein Gefecht mit stark überlegenen Gegnern ein. Wenn Sie nur mit der Bordkanone bewaffnet einem MiG-29-Geschwader gegenüberstehen, ist Ihr Schicksal so gut wie besiegelt. Viel wichtiger ist, Ihre sechs Piloten heil durch den Krieg zu bringen, nicht durch viele Abschüsse zu glänzen.

8. Achten Sie auf die Missionsziele! Es bringt überhaupt nichts, als Bomber-Geleitschutz fernab des Einsatzpunktes auf freie Jagd zu gehen, während Ihre Schützlinge wehrlos Angriffen ausgeliefert sind. Folgen Sie deshalb möglichst genau den vorgegebenen Waypoints.

REDAKTION



GEMOGELT Wenn Sie die Einwohner per Cheat zufriedener machen, ändern Sie nur den Gesamtwert. Dieser fällt schon nach kurzer Zeit wieder auf den Normalwert zurück.

VERWORREN Es ist ratsam, den Cursor ausführlich in alle Richtungen zu bewegen, um keine Gänge zu übersehen.

Schizm

1. Um die Rätsel zu verstehen, bedarf es einer genauen Beobachtung der Sie umgebenden Welt: Weil die Puzzles meist kommentarlos präsentiert werden, kommt es stark auf die Optik an.
2. Zeitweise tauchen geisterhafte Figuren auf, die hilfreiche Hinweise geben. Es empfiehlt sich, das Gesagte aufzuschreiben – im Spiel werden die Tipps nämlich nirgends festgehalten.
3. Wer an einer Rätseleinlage verzweifelt, sollte zeitweise auf die andere Spielfigur wechseln, um Abstand zu gewinnen. Häufig erschließen sich Lösungen, nachdem Sie eine Auszeit genommen haben.
4. Es ist vorteilhaft, sich nicht auf ein Puzzle zu versteifen. Oft gibt es noch anderweitig Rätsel, die vielleicht einfacher zu lösen sind und für das schwierige Puzzle neue Denkanstöße liefern.
5. Viele abstrakte Puzzles lassen sich nicht wirklich mit logischem Denken lösen. Dann muss das Ausprobier-Prinzip herhalten: Drücken Sie alle Knöpfe und schauen Sie, was passiert. So steigen Sie schneller hinter die Thematik. REDAKTION

Giants

Der Endkampf

Es gibt einen ganz einfachen Weg, Kabuto im Endkampf zu besiegen, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen. Dazu müssen Sie nach Missionsbeginn gleich rückwärts laufen und am besten das Jet-Pack aktivieren. Sie landen automatisch an dem großen Tor – Sie stehen sozusagen zwischen den beiden Flügeltüren. Jetzt können Sie in Ruhe auf Kabutos empfindliche Stelle schießen, da er Sie weder beißen noch Ihnen mit den Bodenwellen Schaden zufügen kann! KAI GEMEIN

Summoner

1. Wenn Sie die Sümpfe bei Ikemos gründlich erforschen, werden Sie in einer der Sackgassen den Scutum-Schild finden. Er ist der beste Schild, den es im Spiel gibt.
2. Das Vol. 28, das man von Bibrus kauft und an Zefnat verkauft, können Sie mehrmals verwenden. Bibrus verkauft es Ihnen zwei Mal – so erhalten Sie insgesamt 600 EXP.
3. Nachdem Sie Wolong verlassen haben, kehren Sie gleich wieder dorthin zurück. Sie treffen jetzt auf viele grüne Samurai. Wenn Sie diese Krieger angreifen, schlagen sie nicht zurück. Sie erhalten 1.800 EXP. für jeden besiegten Samurai, außerdem können Sie ein paar gute Katanas erbeuten.
4. Gehen Sie in Lenele in die Nähe von Iona (nahe beim Wasser). Warten Sie, bis eine Zufallsbegegnung mit einem pinkfarbenen Hasen stattfindet. Wenn Sie diesen besiegt haben, erhalten Sie merkwürdige Gegenstände wie Enterhaken, Holzbeine und andere Piraten-Utensilien. MARC AUGUSTIN

Tropico

Halten Sie während des Spiels „STRG" gedrückt und geben Sie dabei einen der folgenden Cheats ein:

PESOS	15.000 Pesos
CONTENTO	Glücklichere Einwohner

Oder: Starten Sie ein neues Spiel beziehungsweise laden Sie ein altes Spiel und halten Sie dann im laufenden Spiel „TAB" und „STRG" gleichzeitig gedrückt. Geben Sie nun das Wort „pesos" ein. So sollten Sie ca. 15.000 Geldeinheiten auf Ihr Konto bekommen. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Damit der Einstieg etwas leichter fällt, sollten Sie die Eigenschaften des gewählten Charakters ändern. Es ist zum Beispiel ratsam, unter dem Menüpunkt „Art der Machtübernahme" die Option „vom CIA eingesetzt" zu wählen, da es auf diesem Weg etwas Entwicklungshilfe in der schwierigen Startphase gibt. REDAKTION

Insane

Geben Sie im Hauptmenü die nachfolgenden Cheats ein. Eine erneute Eingabe schaltet die Wirkung wieder aus. Es erfolgt keine Bestätigung, dass die Cheats akzeptiert wurden.

INEEDMORECARS	Nahezu alle Autos freischalten
BIGFOOTZ	Große Räder
GOKARTZ	Kleine Räder
BIGHEADZ	Große Köpfe
BOXERZ	Große Hände und Füße

Spezialtasten (während des Spiels einzugeben):

STRG + H	Wolken ein/aus
STRG + F	Nebel ein/aus
STRG + M	Rückspiegel ein/aus
STRG + I	Anzeigen ein/aus
STRG + Z	Frame-Rate und Ping anzeigen
STRG + C	Koordinaten anzeigen
F12	Screenshot im TGA-Format im Spielverzeichnis speichern

REDAKTION



UNENDLICH REICH Mit einem einfachen Trick können Sie sich viel Erz verschaffen: Fordern Sie Kharim in der Arena heraus!



AUSGETRICKST In der 3. Mission des Dunklen Volks müssen nicht alle Pilzfarmen zerstört werden. Es reicht, wenn Sie das Land beim Grabmal umwandeln!

Gothic

Dieser Cheat funktioniert beim Essen, beim Benutzen von Tränken und Spruchrollen und in anderen Situationen: Wenn Sie einen Gegner verletzt haben und dieser am Boden liegt, geben Sie ihm mindestens zwei Gegenstände der gleichen Sorte (zum Beispiel zwei Heiltränke). Sobald der Gegner die Gegenstände hat, werden sie verdoppelt! Nun können Sie die Gegenstände wieder an sich nehmen und auf diese Weise unendlich viele Heiltränke, Schriftrollen etc. bekommen. FLORIAN NOROSINSKI

Unendlich viel Erz? Kein Problem! Wenn Sie stark genug sind, fordern Sie Kharim, den besten Kämpfer im Alten Lager, zum Kampf in der Arena heraus. Sobald Sie Kharim k. o. geschlagen haben, rauben Sie ihn aus und geben ihm anschließend 20 Erz zurück. Während des Tausches vervielfacht sich das Erz um einen hohen Faktor. Nun können Sie Kharim endgültig erledigen und ihm das ganze Erz entwenden. CHRISTIAN BISCHOF

Septerra Core

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, Zombies und andere „Nachtkreaturen" zu besiegen, wenden Sie einfach den Zauber „Brot" auf sie an. Dadurch erleiden Ihre Gegner 49 Punkte Schaden. Das macht den Weg durch den Friedhof zu einem Spaziergang. FELIX SPERLING

Die Siedler 4

In der dritten Mission des Dunklen Volks, „Im Namen Rolfs", ist es nicht notwendig, die Pilzfarmen und den Tempel zu zerstören. Stellen Sie eine Gruppe aus 15-20 Gärtnern, ca. 80 Schwertkämpfern und Bogenschützen (als Geleitschutz) zusammen. Mit diesen Truppen umgehen Sie die Farmen und den Tempel und nähern sich von Norden her dem Grabmal. Die Gärtner können von der Mitte her beginnen, das Land zu rekultivieren, während die Soldaten am besten rechts vom Grabmal Wache halten. Wenn das Land in einem gewissen Bereich um die heilige Stätte wieder grün ist, ist die Mission gewonnen. GEORG SEITZ

Star Wars: Battle for Naboo

Wählen Sie Options/Passcodes und geben Sie dort folgende Cheats ein:

JHGNRGAS	Alle Levels anwählbar
FMRYLDAD	Dark-Side-Level
EOWXZGAS	Foto vom Team
DIWMZIAR	Kurze Credits

REDAKTION

Severance: Blade of Darkness

Um im Kampf gegen die finalen Gegner bestehen zu können, brauchen Sie alle sechs Runen, die letztendlich dem heiligen Schwert der Ianna die volle Kraft verleihen. Hier sind die Fundorte:





GUT BESTÜCKT Nur wenn Sie alle sechs Runen gefunden haben, erhält das Schwert der Ianna seine volle Kraft.

Minen von Kelbegen

Zerschlagen Sie die Bretter vor dem Tunneleingang. Folgen Sie dem Gang, erledigen Sie die Spinnen und halten Sie sich an dem grünlichen Gewässer rechts. An der defekten Steinbrücke erwartet Sie eine Sequenz. Sobald Sie wieder handeln können, müssen Sie so schnell wie möglich über die Brücke springen und über die Felsvorsprünge nach oben klettern. Oben folgt die nächste Sequenz, in der Sie die erste Rune erhalten.

Festung Tell Halaf

Verlassen Sie den Thronsaal nach rechts (wenn sich der Thron in Ihrem Rücken befindet). Sie stoßen auf ein Schloss, das Sie mit dem kurz zuvor gefundenen Schlüssel öffnen. Gehen Sie in die Nische, betätigen Sie den Hebel und fahren Sie nach unten. Laufen Sie durchs Wasser den Gang entlang und biegen Sie nach links ab. Auf der linken Seite finden Sie einen Runenstein, den Sie in die Wand drücken. Folgen Sie dem Geheimgang zu einem Hebel (linke Seite). Betätigen Sie ihn. Nach der Sequenz drehen Sie sich um und verlassen den Raum mitsamt der Rune.

Gräber von Ephyra

Wenn Sie in der Grabkammer das brennende Skelett besiegt haben, können Sie aus dem Sarg ein Idol entnehmen. Schießen Sie auf den Runenstein hinter dem Sarg und gehen Sie im Geheimgang nach rechts die Treppe und die nächste dann nach links hinunter. Achtung: Vor der etwas größeren Treppe rechts befindet sich ein Feuerpendel. Mithilfe der Nischen auf der rechten Seite können Sie ihm ausweichen. Nach dieser Passage öffnet sich eine Tür, hinter der Sie die nächste Rune finden.

Festung Nemrut

Betreten Sie den Palast, laufen Sie den Gang entlang und folgen Sie der Treppe, die links hinaufführt. Drehen Sie sich etwa auf der zehnten Stufe um. Wenn Sie hochsehen, sehen Sie einen weißen Stein. Schießen Sie ihn ab und folgen Sie dem Geheimgang nach unten. Biegen Sie nach rechts ab und laufen Sie bis zum nächsten Auslöser (links). Nehmen Sie Pfeile und Fackel, bevor Sie ihn betätigen. Drehen Sie sich dann um und werfen Sie die Fackel in den Gang vor sich, um eine Falle auszulösen. Sobald sie sich wieder öffnet, können Sie hindurchlaufen. Bevor Sie aber in den Raum mit der Rune kommen, schließt sich dessen Tür. Drehen Sie sich um und schießen Sie erneut auf den Auslöser, damit sich die Tür öffnet.

Oase in der Wüste Nejev

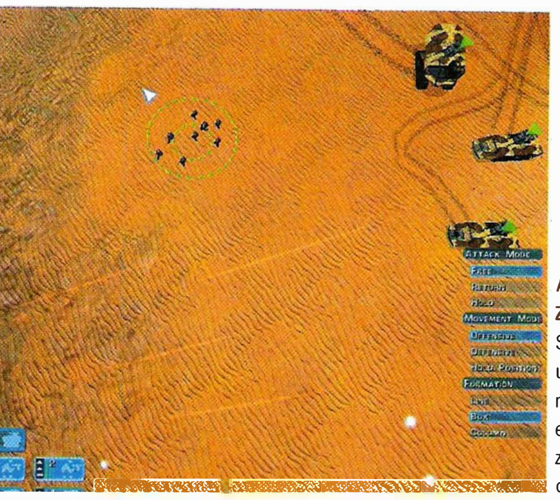
Betreten Sie das Gebäude auf der anderen Seite der Brücke hinter dem großen Portal. Halten Sie sich links und dann rechts. Folgen Sie dem Gang bis zum Ende und laufen Sie dann nach rechts. Dort ist ein Durchgang, über dem sich ein Runenstein befindet. Schießen Sie auf ihn, laufen Sie die Treppe hinunter und gehen Sie über die Brücke zur Grünfläche. Stellen Sie sich aber noch nicht auf die kleine, mittlere Plattform, sonst werden Sie von Blitzen getroffen. Legen Sie den Bogen an und steigen Sie dann auf die kleine Plattform. Schießen Sie nun die vier Auslöser ab, um die Falle zu entschärfen. Dann startet eine Sequenz, in der Sie sich die Rune holen.

Tempel in Al Farum

Gehen Sie an dem Gebäude, wo Sie die leere Flasche gefunden haben, links vorbei zu einem Graben, auf dessen gegenüberliegender Seite ein Bogenschütze steht. Stellen Sie sich an den vordersten Rand und drehen Sie sich nach links, um mit etwas Anlauf auf den Steinvorsprung zu springen. Drehen Sie sich dann nach rechts, um in den Tempelkomplex zu springen. Halten Sie sich links, bis Sie zur Feuerschale kommen. Schießen Sie auf den Runenstein über dem großen Steinportal, damit sich das Tor öffnet. Laufen Sie die Treppe hinunter und dann nach links. Um den Raum zu durchqueren, dürfen Sie nur die dunklen Platten mit den Runenzeichen betreten. Alle anderen Platten stürzen in die Tiefe. Danach geht es zwei Mal nach links, wo Sie dann auch die Rune finden. REDAKTION



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Die Luftangriffe sind die gefährlichste Variante der Schlacht. Um Flugzeuge vom Himmel zu holen, sollten Sie die „AA Guns" benutzen.



ALLE WEGE FÜHREN ZUM ZIEL Teilen Sie die Truppen auf, um den Gegner von mehreren Seiten einzukesseln. Schützen Sie das APC mit den Fußtruppen.

Ground Control

Ground Control wurde kürzlich im Preis reduziert. Wie Sie in dem Taktik-Knüller die Gegner in den Boden stampfen? Wir sagen es Ihnen:

1. Nutzen Sie die Umgebung als strategischen Vorteil. Postieren Sie Ihre Männer in hohen Gräsern und hinter Bäumen. Nutzen Sie vor allem die Schatten der Berge und Bäume, um vom Gegner unentdeckt zu bleiben. Suchen Sie immer eine Möglichkeit, Berge zu besetzen. Dadurch können Sie den Gegner schneller erblicken und bereits auf ihn feuern, wenn er Sie noch gar nicht erkannt hat. Vor allem der Einsatz von Raketen ist von einem Hügel aus besonders effektiv.
2. Je mehr Leute Sie in die Schlacht „werfen", desto besser? Falsch! Die richtige Platzierung der Truppen ist der wichtigste Punkt, nicht unbedingt die Anzahl. Beachten Sie, dass Ihre Männer sehr wohl von den eigenen Truppen getroffen werden. Wenn es im Kampf wirklich hektisch wird, müssen Sie darauf achten, nicht vom „friendly fire" erwischt zu werden. Der Trick ist, Ihre Männer so zu postieren und zu verteilen, dass Sie „nur" den Gegner zum Feind haben. Scheuen Sie sich nicht, die Truppen auch ein wenig zurückzuziehen. Wenn Sie dafür eine freie Schussbahn haben, ist es das wert.
3. Wann Sie Health-Packs (je drei pro Einheit) zum Einsatz bringen, sollten Sie gut planen. Entscheiden Sie, ob Ihre Männer es auch ohne Health-Pack schaffen, ein Scharmützel für sich zu entscheiden. Heben Sie mindestens ein Health-Pack bis kurz vor Ende der Schlacht auf, wenn dies irgendwie möglich ist. Genauso verhält es sich mit den je drei Reparatur-Einheiten der Fahrzeuge. Setzen Sie diese möglichst sinnvoll ein, schließlich wissen Sie oft erst im Verlauf der Mission, wie sehr sich diese noch zuspitzt.
4. Konfigurieren Sie die Trupps vor einem Einsatz unbedingt selbst! Achten Sie besonders auf die Spezialwaffen, denn der PC setzt nicht immer die geeignetsten ein. So ist etwa die vom Rechner ausgewählte Spezialwaffe für einen Kampf auf schwerem Terrain eine Anti-Air-Rakete, welche gegen Bodenziele nahezu nutzlos ist.
5. So bringen Sie die Männer sicher von einem Ort zum anderen – zum Beispiel zum Kampfplatz: Laden Sie die Männer in den APC-Kommandowagen ein. Bedenken Sie jedoch: Sollte Ihr APC zerstört werden, sind gleichzeitig auch die Männer verloren.

Auch bei **Ground Control** können Sie schummeln. Drücken Sie im Hauptmenü gleichzeitig die Tasten M, S und V. Im Dialogfeld können Sie dann die Cheats eingeben.

console	Ruft im Spiel die Konsole über die ^-Taste auf
god	Gott-Modus für alle Einheiten
notgod	Gott-Modus ausschalten
gimme maps	Spielen Sie alle Kampagnenmissionen im „Custom Game"-Menü.
flashlight	Flashlight Gui-Modus
from massive with love	Die Texturen werden verändert.
the new generation of rts-games	Eine Geheimmission im „Custom Game"-Menü wird freigeschaltet.

REDAKTION

Die 24 Stunden von Le Mans

Jetzt können Sie auch zum Budget-Preis über die Straßen brettern. Wer gerne schummelt, sollte sich diese Cheats nicht entgehen lassen:

ENDOFFERS	Alle Wagen (Championship)
LEMANSOFFERS	Alle Wagen (Le Mans)
ALLTHECARSNOW	Alle Wagen (Arcade)
ALLTRACKS-PLEASE	Alle Strecken (Arcade)
1999CHEATCARS	Alle Wagen (Run)
19BMW99	1999 BMW LMP (Training)
1999AUDI	1999 Audi Roadster (Training)
TOYOTA1999	1999 Toyota (Training)
DEBORACING	Deborah (Training)
DEBORALM	Deborah (Run)

REDAKTION

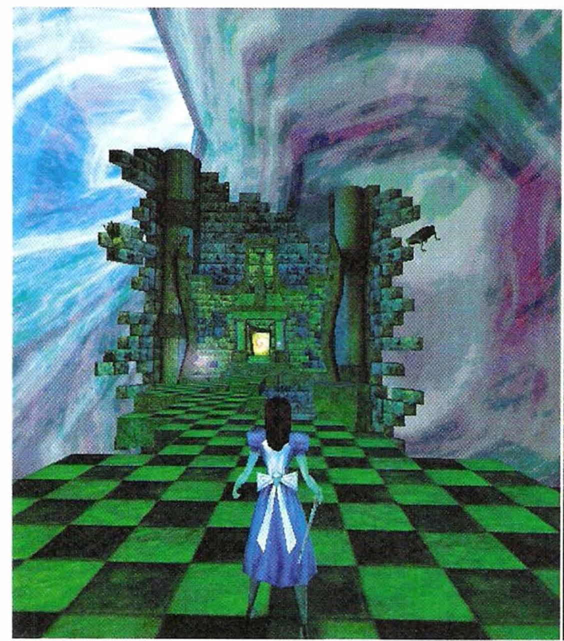
Submarine Titans

Die Budget-Version des Echtzeit-Strategiespiels ist seit kurzem erhältlich. Zu schwierig? So können Sie tricksen: Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der Cheats ein.

METAL	1.000 Einheiten Metall
GOLD	1.000 Einheiten Gold
CORIUM	5.000 Einheiten Corium (Panzer)
EXITON	1.000 Einheiten Gold, 5.000 Einheiten Corium, 10.000 Einheiten Metall
ENERGY	Maximale Energie
AIR	Maximale Luft
SILICON	Maximales Silizium
TECH	Alle Technologien
FOW	Karte aufdecken

REDAKTION





ZAUBERHAFT Mit dem Cheat für Unverwundbarkeit kommt Ihnen im Wunderland so schnell kein Gegner mehr in die Quere.



DIE MACHT SEI MIT DIR Wenn Sie die Vogelscheuche auf dem Steg aufbauen, holt Doc das versenkte Boot mit Jedi-Power wieder aus dem Wasser.

Alice

Derzeit können Sie besonders günstig ins Wunderland reisen. Diese Cheats schaffen Abhilfe, wenn Ihnen mal wieder die Haare zu Berge stehen.

Aktivieren Sie in den Spiel-Optionen die Konsole. Öffnen Sie diese während des Spiels mit ^ und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

god	Unverwundbar
health x	Lebensenergie auf x setzen
wuss	Alle Waffen
give all	Alle Waffen mit Munition
notarget	Gegner greifen nicht von allein an.
noclip	Durch Wände laufen
cg_3rd_person 0	Ich-Perspektive
cg_3rd_person 1	Normale Sicht
give xyz	Geben Sie für xyz den gewünschten Gegenstand ein, um ihn zu erhalten (zum Beispiel: give w_jack bomb.tik).
map xyz	Geben Sie für xyz den gewünschten Level-Namen ein, um dorthin zu springen (zum Beispiel: map centipede1).

Level-Namen für den map-Befehl:

centipede1	keep
centipede2	pandemonium
facade	potears1
fortress1	potears2
fortress2	potears3
jlair2	qlair
funhouse	jlair1
garden1	rchess
garden2	skool1
garden3	skool2
garden4	tower1
grounds1	tower2
grounds2	tower3
gvillage	utemple
hedge1	wchess1
hedge2	wchess2
hedge3	wforest

Gegenstände für den give-Befehl:

w_knife.tik	w_icewind.tik
w_cards.tik	w_jacks.tik
w_mallet.tik	w_blunderbuss.tik
w_jackbomb.tik	w_demondice.tik
w_eyestaf.tik	w_ragebox.tik

REDAKTION

Desperados

Drücken Sie die linke Shift-Taste und F11 zusammen, geben Sie einen oder mehrere der Codes ein und bestätigen Sie mit ENTER. Drücken Sie nochmals ENTER, um den Eingabebildschirm zu schließen.

medic	Tipps-Anzeige
show me all	Zeigt alle Objekte
powerman	Neue Waffe
jackal	Munition
hollow man	Unsichtbarkeit
clint	Mission erfolgreich abschließen
supersonic	Lautstärke-Anzeige aktivieren (Lautstärke von Schritten, etc. wird angezeigt)
epitaph	Sieg-Bedingungen an/aus
zeus	Die ALT-Taste gedrückt halten und den Mauszeiger über einen Gegner bewegen, damit jener vom Blitz erschlagen wird
fidel castro	Dialoge
whats my destiny	Aufgabe anzeigen an/aus
timeless	Pausieren
schneider	Spiel beenden

REDAKTION

Wenn Sie in der Übungsmission „Doc McCoys Hütte" die Vogelscheuche auf dem kleinen Steg aufstellen (von dem aus Sie das Boot versenkt haben), wird eine Szene aus **Star Wars** nachgespielt. JANIS WORBS

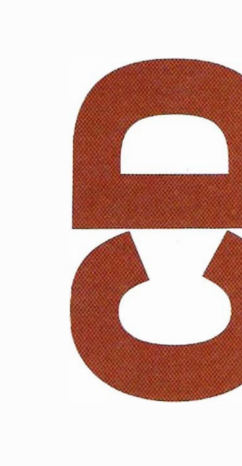
F-22 Lightning 3

F-22 Lightning 3 ist zum Spartarif zu haben. Wir geben Ihnen die besten Cheats an die Hand.

Drücken Sie STRG + ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein und drücken Sie anschließend noch einmal ENTER.

trust no one	Unverwundbar
i want to believe	Keine Abstürze mehr
this isnt happening	Schäden reparieren
fight the future	Munition der aktivierten Waffe auffüllen
the truth is out there	Unbegrenzte Munition
black oil	Treibstoff
ghostpit	Unsichtbar

REDAKTION



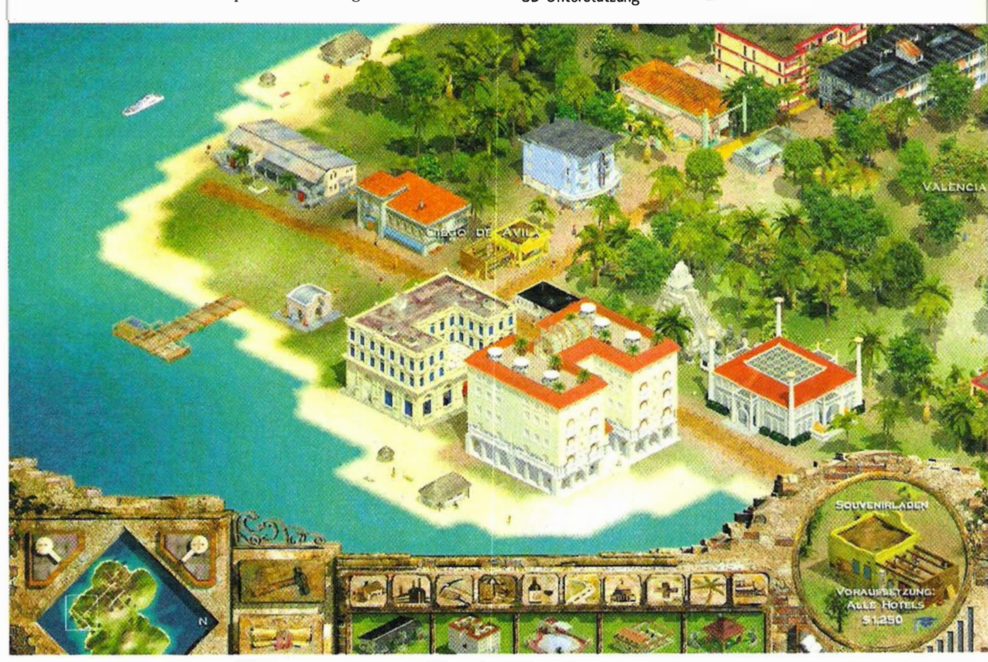
EXKLUSIV-DEMO | TROPICO

Ein neuer Stern am Aufbau-Strategiehimmel: Atemberaubend schnell an die Spitze der Verkaufscharts geschossen, spiegelt **Tropico** mit Witz und wirtschaftlichem Tiefgang das erfüllte Leben von Diktatoren wider.

Genauso hoch wie die Langzeitmotivation ist dabei allerdings der allgemeine Schwierigkeitsgrad. Wer mit der Vollversion den maximalen Spaß haben möchte, sollte seine Fähigkeiten als Antreiber und Ausquetscher eines Inselstaates anhand unserer Demo prüfen. Weil das vollständige **Tropico**-Tutorium spielbar ist, funktioniert das perfekt: Zu Hüftschwungklängen lernen Sie zunächst den Umgang mit der Steuerung in den Menüs und mit der isometrischen Perspektive. Dann wird erklärt, wie das Volk denkt: was es braucht, wie es diese Dinge bekommen kann und – viel wichtiger – was einem die gütigen Gesten einbringen. Dass Tabak im landwirtschaftlichen Anbau mehr Ertrag bringt als Mais, werden Sie sich denken können. Aber wissen Sie auch, wie weit nach unten Sie die Maisproduktion regeln können, ohne dass die Bürger hungern? In weiteren Schritten erfahren Sie mehr über den Umgang mit Personal, Gebäudeplanung und Bauaufsicht, über die ausgeglichene Entwicklung eines Wirtschaftsstandortes mit Säge- und Bergwerken, Fabriken und Tourismus. Und schließlich bekommen Sie ein paar Anregungen, wie sich Schwarzgeld zum Streicheln der Diktatorenseele einfach auf die Seite bringen lässt.

Mit dem gewonnenen Wissen dürfen Sie auf der Beispielinsel runde 50 Spieljahre regieren. Kleinere diplomatische Probleme werden auftauchen und der Haushalt Ihres Paradieses wird Pflege brauchen. Im Kleinen erfahren Sie so, wie **Tropico** über die Zeit funktioniert. Kompliziertere ökonomische und politische Faktoren sind aus der Probepackung natürlich noch draußen gelassen worden. Ein paar weitere Optionen der Vollversion werden im Hauptmenü verraten.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt	Pentium 200, 32 MB RAM
Empfohlen	Pentium II 300, 64 MB RAM
3D-Unterstützung	–



Z: STEEL SOLDIERS

3D-Echtzeitstrategie in Hochgeschwindigkeit: **Z** ist schneller als **C&C**, sonst ähneln sich die Systeme. Auch hier geht es um Armeepflege, Ressourcenmanagement und taktisches Talent. Für ihre Demo-Version haben die Designer eine eigenständige Mission erstellt, welche **Z** in allen Facetten spiegelt, ohne etwas von der Spielstory zu verraten. Das Studium der deutschen Readme-Datei sei Ihnen warm ans Herz gelegt.

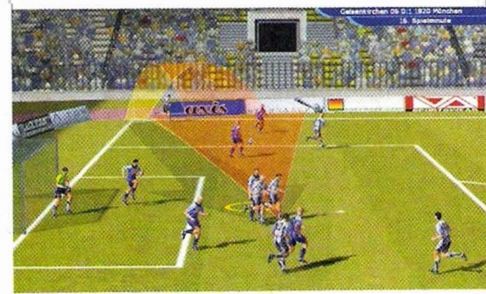
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 850, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D



BUNDESLIGA MANAGER X

Der Klassiker unter den Fußballmanagern ist zurückgekehrt: Ziehen Sie die Fäden hinter den Kulissen Ihres liebsten Vereins. Kümmern Sie sich um Transfer- und Werbegeschäfte, stellen Sie die Mannschaft auf, bestimmen Sie die Kartenpreise. Solange Sie Ihren Job gut machen, behalten Sie ihn. Mit der Demo können Sie sich mit der Menüoberfläche, den Managementoptionen und Spielszenen vertraut machen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 333, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D



TOP-5-DEMOS

PLATZ	
1	Tropico
2	Startopia
3	I-War 2
4	Z: Steel Soldiers
5	Bundesliga Manager X

VIDEOS

AKTUELL:
Europa Raser

REPORTAGE:
Messebericht E3 – Strategie-Highlights
Messebericht E3 – Action-Highlights
Messebericht E3 – Abenteuer-Highlights
Messebericht E3 – Sport-Highlights

VORSCHAU:
Throne of Darkness
Commandos 2
Anachronox
Diablo 2 – Add-on

TEST:
Bundesliga Manager X
Anstoß Action
ConflictZone
Operation Flashpoint
Steel Soldiers
Startopia

TRAILER:
NeverwinterNights
Hidden & Dangerous 2

PATCHES

DEUTSCHE VERSIONEN:
B-17 Flying Fortress - The Mighty Eighth v2.0 (d)
Fallout Tactics Brotherhood of Steel v1.25 (d)
Gothic v1.08h (d)
Icewind Dale – Herz des Winters 1.41 (d)
MechWarrior 4 v1.5 (d)
NASCAR Racing 4 v1.1.0.0 (int)
Rune v1.07 von v1.00 (int)
StarTrek Voyager – Elite Force v1.2 (d)
Tropico v1.01 (d)
Tropico v1.02 (d)
X-tension v2.0 – v2.1 (d)

US- & UK-VERSIONEN:
Deus Ex Multiplayer Patch v1.112fm von v1.109 (e)
Diablo 2 v1.06 (e)

TREIBER:
Asus V7x 6.31 Win9x Me
Ati Radeon Win9x Me Driver 4.13.7075
BIOS-Update MSI Starforce 64
Hercules 3D ProphetXX 6.35 WinMe
Hercules 3D ProphetXX 7.52 Win9x
Matrox G400, G400 Max und G450 6.51 für Win9x Me
MSI StarForce Starmaxx 6.88 Win9x
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell)
Videologic KYRO 1.05.0115b für Win9x Me

TOOLS:
3dfx Overclocking
ASUS TWEAK Util v3.17
Cacheman 4.1
Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9X
GameSpy3D V2.51
GeForce Tweak Utility 2.6
Hercules 3D Tweaker
Hz-Tool 1.4
Kyro Overclocking
Leadtek Winfox 1.1
Matrox Technical Support Tweak Utility
MGA Tweak
NVmax 1.5 Beta #1.1
Powerstrip 3.0 Beta
R3DTweak Utility 1.3 Beta
RadeonTweaker 1.0.0
Raid-On Tweaker 4.6
Real DOS-Mode Patch for Windows Millennium
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
S3 Tweak
Saitek Gaming Extensions 3.0
TV-Tool Utility 5.0
Tweak-Me GOLD 14 day Trial Version

SPECIALS

Acrobat Reader
Feedback
WinZip
Gamespy
3DMark2000
Starcraft Maps
Wallpapers

I-WAR 2

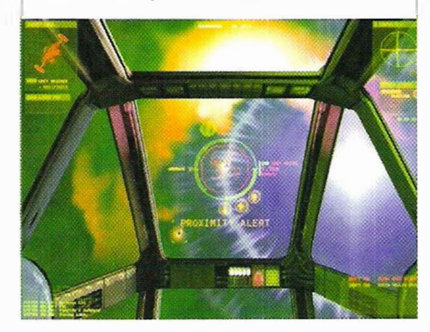
I-War 2 ist Weltraum-Action im Stil der **Wing Commander**-Serie – im Cockpit eines Raumgleiters sind Sie Herr über Kurs und Bordkanone, während Raumpiraten und Erzfeinde versuchen, Ihnen die Schutzschilde zu durchlöchern. Probieren Sie in der Demoversion Trainingskurse aus und erleben Sie in mehreren Missionsteilen, was es heißt, auf der Suche nach einem sicheren Versteck zu sein. Die Steuerung wird im umfangreichen Online-Handbuch erklärt. Achtung: Die Raumschiffe verhalten sich nach pseudo-physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Das soll dem Ganzen einen Touch von „Simulation" geben. Abrupte U-Turns klappen deshalb nicht: Wenn Sie mit Vollgas eine Kurve drehen wollen, rutschen Sie wegen des Trägheitsmoments erst eine ganze Weile weiter auf der alten Bahn. Beim Abhängen von Verfolgern müssen Sie das mit einkalkulieren.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Zahlenblock	Lenken
Esc	Beschleunigen
[illegible]	Bremsen
	Schießen
E	Zielerfassung
[illegible]	Bordcomputer

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D



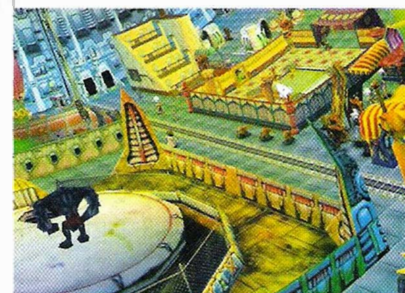
STARTOPIA

Dungeon Keeper im All – das klingt plakativ, trifft für **Startopia** aber ziemlich ins Schwarze. Sie kümmern sich in der Wirtschafts- und Aufbausimulation um die Geschicke einer riesigen Raumstation sowie um deren Bewohner, eine bunte Mischung von Außerirdischen. Mit der Demo können Sie sich gut ein paar Stunden beschäftigen. Am Anfang wird Ihnen beigebracht, wie Sie Einrichtungen wie Schlafstätten und Müll-Recycler bauen, die Aliens versorgen, für Jobs einstellen und wieder feuern, Handel und Lagerhaltung im Griff behalten sowie Kämpfe austragen können. Dann gibt's die erste Mission zum Endgültig-auf-den-Geschmack-kommen.

Die Steuerung funktioniert per Maus: Bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildrand, fährt die Kamera in diese Richtung. Halten Sie die mittlere Taste gedrückt, dreht sich die Kamera um die eigene Achse. Auf- und abwärts steuert das Rädchen. Alternative Tastaturbefehle stehen in der Anleitung. Aktionen wie das Positionieren von Möbeln führen Sie per Linksklick aus, Rechtsklicks schalten Menüfenster weiter, öffnen Kisten und bringen Infos zum Vorschein. Hilfreich: Beraterbotschaften trudeln in Form von V-Symbolen regelmäßig am linken Bildrand nach unten. Wenn Sie einmal die Orientierung verlieren: Einfach darauf klicken und die Tipps und Anweisungen studieren.

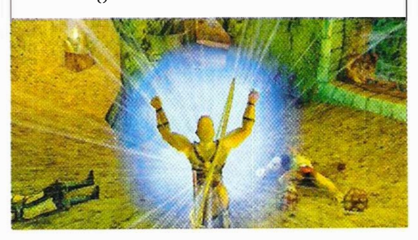
SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D, Glide



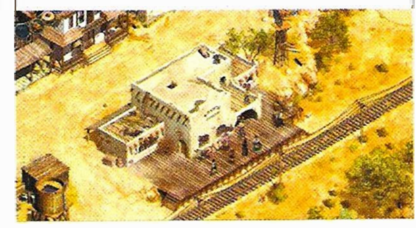
GOTHIC-PATCH V 1.08H

Das Mega-Rollenspiel aus den Bochumer Studios von Piranha Bytes wird weiter fehlerbereinigt: Die Verteilung von Erfahrungspunkten klappt jetzt spürbar besser; das gelegentliche Verschwinden von Objekten gehört der Vergangenheit an; der Spielcharakter läuft nicht mehr weiter, wenn er angesprochen wird; die Cursortasten können mittlerweile frei belegt werden, neue Hardware wird unterstützt; die Zahl der plötzlichen Abstürze konnte stark verringert werden – und das ist nur ein kleiner Ausschnitt aus der langen Liste an Verbesserungen. Gleich installieren!



DESPERADOS-UPDATE

Colt-Ölung für die **Desperados**: Bei manchen Möchtegern-Westernhelden blieb der Bildschirm beim Start des Programms einfach schwarz. Was ästhetisch aussieht, macht keinen Spaß. Schuld daran waren ärgerliche Kompatibilitätsprobleme der Software mit CD-ROM- und DVD-Laufwerktypen einzelner Marken. Mit dem so genannten Start-Datei-Update wird das Problem vollständig behoben. Von den dramatischen Duellen unter der Mittagssonne bleibt also niemand mehr ausgeschlossen – wir wünschen Ihnen gute Reflexe und spannende Unterhaltung!



Feedback Hardware

Hardware-Gigant Logitech spendiert den PC-Games-Lesern **zehn dicke Hardware-Grundausstattungspakete im Gesamtwert von über 6.000 Mark** – damit sind Sie für alle spielerischen Lebenslagen und Genres bestens gerüstet.

Wenn auch Sie sechs gleichermaßen präzise wie robuste Eingabegeräte plus ein hochwertiges Boxensystem gewinnen möchten, sollten Sie rasch den umseitigen Feedback-Fragebogen ausfüllen und im Fensterumschlag an die vorgedruckte Adresse schicken. Natürlich können Sie bei gleichen Gewinnchancen und -bedingungen auch auf www.pcgames.de an diesem Preisausschreiben teilnehmen.

WingMan Gamepad Extreme (Wert: je DM 100,-)

Dieses Gamepad hat einfach alles: USB- oder Gameport-Anschluss, zehn per Software programmierbare Tasten, einen integrierten Neigesensor und zu guter Letzt noch ein sehr cooles Design. Optimal für alle Sportspiele von FIFA 2001 bis NBA Live 2001!

Internet Keyboard (Wert: je DM 60,-)

Dieses ergonomische PS/2-Keyboard besitzt neben den üblichen Tasten noch zwölf weitere, über die Sie zum Beispiel per Tastendruck online gehen, Ihre E-Mails checken oder die Lautstärke verändern können.

WingMan Force 3D (Wert: je DM 150,-)

Ein kompakter Force-Feedback-Joystick, der neben sieben programmierbaren Tasten, Schubkontrolle, Quer-Achse und Coolie-Hat auch noch ein sehr platzsparendes Design und eine stabile Basis besitzt.

Pilot Wheel Mouse Optical (Wert: je DM 60,-)

Der Klassiker in der Neuauflage besitzt statt einer altmodischen Mauskugel einen optischen Sensor. Die drei Maustasten und das Mausrad können Sie sehr einfach über die mitgelieferte MouseWare-Software programmieren.

WingMan Formula GP (Wert: je DM 130,-)

Das gummierte Gameport-Lenkrad besitzt vier Tasten und zwei digitale Schaltwippen, um die Gangschaltung in Rennspielen zu ersetzen. Über die rutschfeste Pedaleinheit können Sie dann nach Herzenslust rasen.

SoundMan S-20 (Wert: je DM 130,-)

Dieses kleine Klangpaket (20 Watt RMS) hat es in sich. Das S20 besteht aus zwei Boxen und einem Subwoofer, die Sie über eine hochwertige Kabelfernbedienung ansteuern können, an der Sie sogar einen Kopfhörerausgang finden.





Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. Juni 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

ZU IHRER PERSON

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback Hardware
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

Welchen Hauptprozessor besitzen Sie?
- ☐ AMD K6-2 ☐ AMD Duron
- ☐ AMD Athlon ☐ Intel Celeron
- ☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
- ☐ Intel Pentium 4

Taktfrequenz Ihres Hauptprozessors?
______ MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
- ☐ Unter 64 MB ☐ 64 MB ☐ 128 MB
- ☐ 256 MB ☐ Mehr als 256 MB

Welcher Grafikchip arbeitet auf Ihrer Grafikkarte?
- ☐ 3dfx Voodoo Graphics
- ☐ 3dfx Voodoo2 ☐ 3dfx Voodoo3
- ☐ 3dfx Voodoo4 4500 (VSA-100)
- ☐ 3dfx Voodoo5 5500 (zwei VSA-100-Chips)
- ☐ Ati Radeon ☐ Matrox G200
- ☐ Matrox G400 ☐ Matrox G450
- ☐ RivaTNT ☐ RivaTNT2
- ☐ RivaTNT2 M64 ☐ GeForce256
- ☐ GeForce2 MX ☐ GeForce2 GTS
- ☐ GeForce2 Pro ☐ GeForce2 Ultra
- ☐ GeForce3 ☐ S3 Savage4
- ☐ S3 Savage2000 ☐ STM Kyro3D
- ☐ STM Kyro II ☐ Andere
- ☐ Grafikchip auf Mainboard
- ☐ Weiß nicht

Wie groß ist Ihr Monitor?
- ☐ 14" ☐ 15" ☐ 17" ☐ 19" ☐ 21"
- ☐ TFT-Display 15" ☐ TFT-Display 17"

Welches Boxensystem benutzen Sie an Ihrem PC?
- ☐ Zwei-Boxen-System
- ☐ Vier-Boxen-System mit Subwoofer
- ☐ Dolby-Surround-Dekoder + Boxen
- ☐ Dolby-Digital-Dekoder + Boxen

Wo kaufen Sie Ihre Hardware?
- ☐ Elektronikmarkt ☐ Fachgeschäft
- ☐ Kaufhaus ☐ Internet-Shopping
- ☐ Versandhandel ☐ Discounter (z. B. Aldi)

Wovon machen Sie im Allgemeinen Ihre Hardware-Kaufentscheidungen abhängig?
- ☐ Test in der Spiele-Fachpresse
- ☐ Test in der Hardware-Fachpresse
- ☐ Empfehlung von Freunden/Bekannten/Kollegen
- ☐ Beratung im Geschäft

Welche Eingabegeräte nutzen Sie?
- ☐ Tastatur mit Internet-Zusatztasten
- ☐ Maus mit Rollkugel
- ☐ Maus mit optischem Sensor
- ☐ Trackball ☐ Joystick (ohne FF)
- ☐ Joystick (mit FF) ☐ Lenkrad (ohne FF)
- ☐ Lenkrad (mit FF) ☐ Gamepad (mit FF)
- ☐ Gamepad (ohne FF)

Besitzen Sie einen CD-Brenner?
- ☐ Ja ☐ Nein

Welche Themengebiete interessieren Sie derzeit am meisten? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Boxensysteme ☐ CD-Brenner
- ☐ CD-ROM-Laufwerke ☐ Festplatten
- ☐ DVD-ROM-Laufwerke ☐ Grafikkarten
- ☐ Hauptprozessoren ☐ Joysticks
- ☐ Komplett-PCs ☐ Lenkräder
- ☐ Mäuse ☐ Mainboards
- ☐ Netzwerk ☐ Online
- ☐ Soundkarten ☐ Tastaturen
- ☐ Trackballs

Im Hardware-Teil interessiere ich mich für
- ☐ Vorschau-Berichte ☐ Tests
- ☐ Tuning-Tipps ☐ Marktübersichten

Welches Thema interessiert Sie in der PC-Games-Hardware-Rubrik am meisten?
- ☐ Produkttests/Marktübersichten
- ☐ Praktische Tipps (Tuning)
- ☐ Hintergrundwissen
- ☐ News aus der Hardware-Szene

Die Treiber und Tools auf der Heft-CD ...
- ☐ ... schaue ich mir nie an.
- ☐ ... sind meistens uninteressant.
- ☐ ... sind hilfreich.

Kennen Sie unser Schwestermagazin „PC Games Hardware"?
- ☐ Nein
- ☐ Kenne ich, lese es aber nicht
- ☐ Lese ich manchmal
- ☐ Lese ich regelmäßig

Welche Systeme haben Sie jemals besessen?
- ☐ Apple Macintosh ☐ Atari ST 1024
- ☐ Atari ST 512 ☐ Amiga 2000
- ☐ Amiga 500/1000 ☐ C128/C128D
- ☐ C64 ☐ Schneider CPC

Gehen Sie mit Ihrem PC online?
- ☐ Ja, per Modem ☐ Ja, per ISDN-Karte
- ☐ Ja, per T-DSL ☐ Nein, aber geplant
- ☐ Nein, ich brauche kein Internet

Wie wählen Sie sich in das Internet ein?
- ☐ AOL ☐ Compuserve ☐ T-Online
- ☐ Andere: ____________________

Welche PC-Entwicklungsstufen haben Sie mitgemacht?
- ☐ PC/XT (Intel 8086/8088)
- ☐ PC-AT (286er) ☐ 386 SX ☐ 386er
- ☐ 486 SX ☐ 486er
- ☐ Pentium-I-Generation (bzw. AMD K6)
- ☐ Pentium-II-Generation (bzw. AMD K6-2)
- ☐ Pentium-III-Generation (bzw. AMD K6-III)
- ☐ Intel Pentium 4 ☐ AMD Duron
- ☐ AMD Athlon ☐ Intel Celeron

Welche Hardware-Anschaffungen planen Sie für die kommenden sechs Monate?
- ☐ Hauptspeicher aufstocken
- ☐ Neue Hauptplatine/Hauptprozessor
- ☐ Bessere Grafikkarte ☐ Neuer PC
- ☐ Internet-Anschluss ☐ Monitor
- ☐ Schnelleres CD-ROM-Laufwerk
- ☐ DVD-Laufwerk ☐ Festplatte
- ☐ Soundkarte ☐ Joystick
- ☐ Lenkradsystem ☐ Lautsprecher

Welche Betriebssysteme nutzen Sie?
- ☐ Windows 95 ☐ Windows 98/98 SE
- ☐ Windows NT ☐ Windows 2000
- ☐ Windows Me ☐ Unix/Linux

Würden Sie sich zutrauen, folgende Änderungen selbst vorzunehmen?
- ☐ Grafikkarte austauschen
- ☐ Hauptplatine austauschen
- ☐ Hauptspeicher aufrüsten
- ☐ Hauptprozessor übertakten
- ☐ Grafikkarte übertakten
- ☐ Größere Festplatte einbauen
- ☐ CD-ROM-/DVD-Laufwerk einbauen
- ☐ Prozessor austauschen
- ☐ Keine – ich bitte Service-Techniker/Freunde/Kollegen, mir zu helfen

Wie lautet Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

MEINUNG
BERND HOLTMANN



Die E3 zeigt: Wer schöne Spiele spielen will, braucht eine gute Grafikkarte

Schon fies, wie sich dieses Spiel so gemein und hinterhältig in meinen Wochenrhythmus hineingeschlichen hat – ich spreche gerade von Black & White. Aber so nach zwei Monaten wird's dann als Gott schon etwas eintönig. Da kommt die E3 in Kalifornien für mich gerade recht. Endlich gibt es neues Sehnsuchtsfutter für alle 3D-Grafikbegeisterten: Hidden and Dangerous 2, Alien vs. Predator 2, Duke Nukem Forever sowie Unreal 2. Die Screenshots und Trailer sehen grandios aus und ich warte nur darauf, mich endlich wieder als Sterblicher/Alien durch 3D-Landschaften zu kämpfen. Falls Sie nun Angst vor den Hardware-Anforderungen der zukünftigen Traumspiele haben, dann ist die absolut berechtigt: Eine alte TNT2-Grafikkarte wird Ihnen bei den Next-Generation-Shootern nicht mehr viel helfen. Aus diesem Grund haben wir für Sie ab Seite 188 einen Grafikkarten-Einkaufsführer zusammengestellt, der Ihnen die wichtigsten Kaufkriterien der 3D-Malermeister näher bringt. Dazu haben wir noch zwei Seiten mit Kaufkandidaten sowie deren technische Details zusammengetragen. Wenn Sie Fragen zum Grafikkartenkauf haben, dann besuchen Sie mich doch am 11. Juni im PC-Games-Chat auf www.pcgames.de!

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33

Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

ELSA GLADIAC 920

GeForce3-Kampfpreis

Elsa (Tel. 0241-6060) liefert seine GeForce3-Grafikkarte Gladiac920 nicht wie geplant für 1.399 Mark aus, sondern verlangt für die brandneue Edelplatine rund 400 Mark weniger. Mit einem Kampfpreis von 999 Mark geht die Grafikkarte an den Start. Sie besitzt 64 MByte DDR-SDRAM (3,8 ns), der mit 460 MHz getaktet ist. Der Chip selbst arbeitet mit 200 MHz.

KONKURRENZ Sie belebt das Geschäft und freut den Kunden: Elsas GeForce3 kostet 400 Mark weniger als ursprünglich geplant.



GRAFIKTURBO Gleich vier neue Grafikkarten bietet Creative an. Darunter auch eine GeForce3-Grafikkarte.

CREATIVE 3D-BLASTER-SERIE

Neue Grafikkarten

Creative (Tel. 0800-1815101) bringt vier neue Grafikkarten in den Handel: Die 3D Blaster GeForce3 bildet mit dem GeForce3-Chip das Flaggschiff. Sie besitzt 64 MByte DDR-SDRAM (128 Bit), TV-Ausgang und kostet 999 Mark. Die 3D Blaster GeForce2 Pro wird ebenfalls mit 64 MByte DDR-SDRAM ausgeliefert und kostet 499 Mark. Die Einsteigergrafikkarte nennt sich 3D Blaster GeForce2 MX200 und verfügt über 32 MByte SDR-SDRAM (64 Bit Bus). Kostenpunkt: 249 Mark. Die 3D Blaster GeForce2 MX PCI ist für 279 Mark zu haben ist. Alle neuen Karten sind ab Juni im Handel erhältlich.

SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Optische Rüttelmaus

Im August bringt Saitek (Tel. 089-5467570) eine USB-Maus auf den Markt, die die Force-Feedback-ähnlichen Krafteffekte unterstützt. In **Black & White** können Sie damit nachfühlen, wie Ihre göttliche Hand Bäume ausreißt. Auch **Tribes 2** und die Windows-Benutzeroberfläche unterstützen die Rütteltechnik. Die Drei-Tasten-Maus mit Wheel wird rund 99 Mark kosten.



RÜTTELMAUS Von Saitek kommt demnächst eine optische Maus, die Rütteleffekte übermitteln kann.

SMC EZ CONNECT USB-KABEL

Netzwerk per USB

Mit dem USB-Verbindungskabel von SMC (Tel. 0800-9432000) können Sie ein Mini-Netzwerk (TCP/IP, IPX/SPX) zwischen zwei Rechnern herstellen. Die maximale Bandbreite liegt bei 6 MBit/Sekunde, der Preis bei 100 Mark.



EINFACH UND SCHNELL Mit diesem USB-Kabel können Sie im Handumdrehen zwei PCs vernetzen.

NAMENSGEBUNG Der Name des Athlon-Nachfolgers lehnt sich an dem des Konkurrenzprozessors „Pentium 4" von Intel an.



AMD ATHLON 4

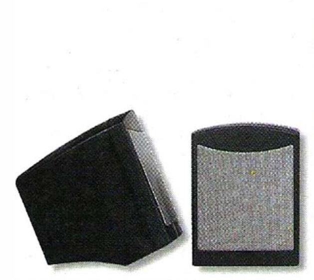
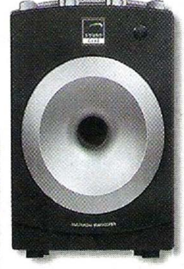
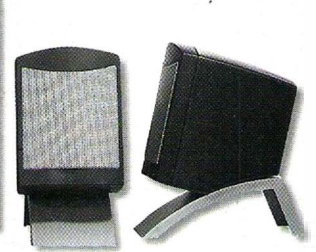
Palomino heißt Athlon 4

Der Prozessor mit dem Codenamen „Palomino" heißt nun offiziell Athlon 4. Er besitzt einen Level-1-Zwischenspeicher von 128 KByte Größe und 256 KByte Level-2-Zwischenspeicher. AMD (Tel. 089-450530) lässt den Athlon 4 zunächst als Laptop-Variante debütieren. Eine Desktop-Version (ab 1,5 GHz) erscheint im zweiten Halbjahr.

INTERACT SOUNDLINK CHRONOS

Günstiges Boxen-System für 3D-Sound

Das neue 4.1-Boxensystem Chronos von Interact (Tel. 01805-125133) besteht aus vier kleinen Boxen und einem Subwoofer. Regler für Höhen, Tiefen und die getrennte Einstellung der Lautstärke von Subwoofer und Boxen befinden sich oben auf dem Subwoofer. Jede Box verfügt über ein Watt Effektivleistung, der Subwoofer über vier. Das Boxensystem kostet 129 Mark.

KOMPAKT Das Chronos-Boxensystem besitzt zwei Stereo-Eingänge: einen für die vorderen, den anderen für die hinteren zwei Boxen.

TEKRAM DC-602W

USB-Controller unterstützt USB 2.0

Tekram (Tel. 02102-302840) bringt mit der DC-602W eine PCI-Steckkkarte auf den Markt, die am Slotblech vier und intern eine weitere USB-Schnittstelle beherbergt. Das Besondere an der kleinen Karte: Sie unterstützt den neuen USB-Standard 2.0 sowie USB 1.1 und 1.0 – ist also mit allen bisherigen USB-Geräten kompatibel. Ein 1,8-Meter-USB-Kabel liegt der Verpackung bei. Alle Windows-Betriebssysteme (außer Windows 3.11/95) erkennen die Karte automatisch. Die DC-602W kostet 99 Mark.



VIEL PLATZ An diesem USB-Controller können Sie theoretisch bis zu 127 Geräte anschließen.



KLEINE KRAFT Das handliche USB-Gamepad wird sogar mit Ohrhörern für den Laptop geliefert.

GRAVIS ELIMINATOR PRECISION PRO

Vielseitiger Joystick

Gravis (Tel. 07183-300354) bietet einen neuen Joystick mit USB- und Gameport-Anschluss an. Der Eliminator Precision Pro verfügt über sieben programmierbare Feuertasten, Schubkontrolle und eine Quer-Achse. Besonders interessant ist das horizontal arbeitende Scrollrad am oberen Joystick-Griff – es soll die Waffenwahl in Spielen erleichtern. Außerdem sorgt ein Precision-Modus für eine noch feinere Steuermöglichkeit. Der Eliminator Precision Pro ist bereits zu haben und kostet 99 Mark.



EINFALLSREICH Dank horizontalem Scroll-Rad am Griff lassen sich in Spielen die Waffen schneller wechseln.

INTERACT GOPAD FX

Kleines Rüttel-Gamepad

Das neue USB-Gamepad von Interact (Tel. 01805-125133) nennt sich GoPad FX. Besonders interessant: Der primär für Notebooks gedachte Spiele-Controller besitzt Motoren, über die Force-Feedback-Rütteleffekte übertragen werden können. Die acht Tasten lassen sich dank der mitgelieferten Software programmieren und das analoge Steuerkreuz als Mausersatz verwenden. Das GoPad FX kommt mit USB-Kabel, Lederetui und Notebook-Ohrhörern und kostet rund 90 Mark.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Hercules 3D Prophet 4500	DM 330,-	86%
Ati Radeon 32 MB SDR	DM 500,-	82%*
Elsa ErazorX	DM 500,-	80%*
Guillemot 3D Prophet	DM 500,-	79%*
Creative 3D Blaster Annihilator	DM 500,-	78%*

Grafikkarten bis 1.000 Mark

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB	DM 999,-	90%*
Asus AGP-V7700 Pure	DM 799,-	89%*
Elsa Gladiac	DM 850,-	88%*
Ati All-in-Wonder Radeon	DM 799,-	88%*
Creative 3D Blaster GeForce2	DM 799,-	88%*

Grafikkarten ab 1.000 Mark

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Elsa Gladiac 920	DM 1.299,-	93%
Hercules 3D Prophet II Ultra	DM 1.250,-	91%*
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	91%*
Asus AGP-V7700 Ultra Pure	DM 1.350,-	91%*
Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	90%*

Soundkarten

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Creative Labs SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Microsoft SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Typhoon Real Force Wheel	DM 230,-	73%

Gamepads

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Microsoft GamePad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Logitech Cordless MouseMan Optical	DM 140,-	90%
Microsoft IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech iFeel MouseMan	DM 130,-	81%

* abgewertet



Einkauf leicht gema[cht] Graf[ikkarten]

Nicht jede Grafikkarte taugt für jeden PC und jeden Geldbeutel: Auf diese technischen Details müssen Sie achten!

Zunächst einmal ist wichtig, für welche Schnittstelle die neue Grafikkarte vorgesehen ist. Öffnen Sie dazu Ihren PC und schauen Sie nach, in welchem Slot Ihre aktuelle Grafikkarte steckt. Bei sämtlichen PCs der letzten Jahre gibt es nur drei mögliche Zustände: Sie besitzen eine Grafikkarte, die in einem weißen PCI-Slot steckt, Ihr PC arbeitet mit einer AGP-Grafikkarte (steckt im braunen AGP-Steckplatz) oder aber Sie besitzen eine Hauptplatine, auf der sich die Grafikkarte befindet. Für die ersten beiden Fälle gibt es entsprechende Grafikkarten. Im zuletzt genannten Fall sollten Sie nachschauen, ob sich auf der Hauptplatine trotzdem ein freier (brauner) AGP- oder (weißer) PCI-Steckplatz befindet.

Generell ist zu sagen: Wenn Sie einen AGP-Steckplatz besitzen, dann sollten Sie sich auch eine AGP-Grafikkarte zulegen. Grafikkarten mit PCI-Schnittstelle sind weniger leistungsfähig, da sie weniger Daten zwischen Mainboard und Grafikkarte hin- und herschaufeln können.

Nun sollten Sie festlegen, welcher Grafikchip für Ihren Prozessor die beste Wahl ist. Dabei sollten Sie wissen, dass eine vermeintlich hohe Taktfrequenz nicht automatisch mit einer sehr hohen Endleistung gleichzusetzen ist. Vielmehr ist die letztendliche Leistung einer 3D-Grafikkarte von mehreren einzelnen Faktoren abhängig.

Da wäre einmal die Abhängigkeit von der Leistung des Hauptprozessors. Eine Grafikkarte möchte in 3D-Spielen logischerweise mit Daten versorgt werden, damit sie weiß, was sie denn genau zu berechnen hat. Diese Daten bekommt die Karte vom Hauptprozessor Ihres PCs zugeschickt. Daraus ergeben sich für den Käufer zwei große Probleme: Zum einen könnten Sie eine Grafikkarte erwerben, die zu schnell für Ihren Hauptprozessor ist. Während der Hauptprozessor also die 3D-Daten zur Karte schaufelt, ist diese aufgrund ihrer Leistungsfähigkeit damit einfach unterfordert. In diesem Fall hätte es eine günstigere Grafikkarte auch getan – es sei denn, Sie wollen den Hauptprozessor demnächst durch einen schnelleren ersetzen. Fall Nummer 2: Sie kaufen sich eine sehr langsame und alte Grafikkarte. Die käme im schlimmsten Fall mit dem Berechnen der angelieferten 3D-Daten nicht schnell genug hinterher. Hier würde die Grafikkarte eindeutig zum Bremsklotz werden, denn der Hauptprozessor müsste regelmäßig auf die langsame Grafikkarte warten. Sie sehen: Die Abstimmung und das richtige Zusammenspiel zwischen Hauptprozessor und Grafikkarte ist sehr wichtig.

Lassen Sie sich keine Billig-Grafikkarte andrehen, wenn Sie aktuelle 3D-Games spielen wollen!

Ein weiterer Faktor, den Sie beim Grafikkartenkauf unbedingt beachten sollten, ist der verwendete Speicher der Grafikkarte. Viele Hersteller liefern auf der Verpackung nur unzulängliche Informationen. Grundsätzlich unterscheiden wir zwischen zwei Grundtypen von Grafikkartenspeicher: SDR-Speicher und DDR-Speicher. SDR steht für „Single Data Rate", „Einfache Datenrate". DDR ist die Abkürzung für „Double Data Rate", „Doppelte Datenrate". Der Name deutet es bereits an: Bei DDR-Speicher können doppelt so viele Daten übertragen werden wie bei SDR-Speicher.

Im Zusammenhang mit der Speicherart ist aber auch die Anbindung dieses Speichers an die Grafik-



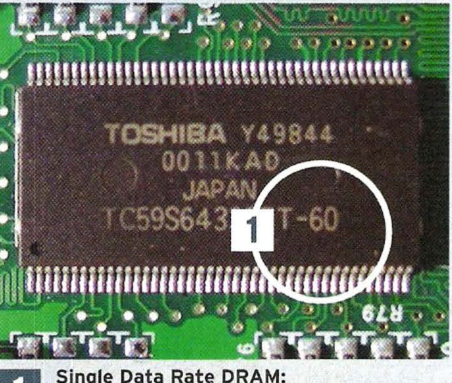
karte entscheidend für die letztendliche 3D-Grafikperformance. Dies ist nämlich die letzte Stelle im PC-System, in der die berechneten Bilder und auch die dazu nötigen Daten zwischengelagert werden. Wenn der Speicher langsam ist, bremst das natürlich – was nützt einem die Fahrt im schnellsten ICE-Zug, wenn die Bahnstrecke nicht für den Hochgeschwindigkeitszug ausgelegt ist? Bei regulären Grafikkarten ist der SDR-Grafikspeicher durch eine flotte, 128 Bit breite Datenleitung mit dem Grafikchip verbunden. Das heißt, dass in einem Taktzyklus ein 128 Bit großes Datenpaket vom Chip zum Speicher oder anders herum wandern kann (oder zwei mit der Größe von 64 Bit). Auch DDR-Speicher kann mit einer 128-Bit-Leistung angesprochen werden, wie zum Beispiel bei vielen GeForce256-Grafikkarten. Dann werden pro Taktzyklus aber gleich zwei dieser Pakete übermittelt. Allerdings gibt es auch Grafikkarten, die nur eine 64 Bit breite Datenleitung zum Speicher verwenden. Solcher Speicher ist zwar günstiger, bremst allerdings die Performance einer Grafikkarte sehr stark.

SDR-Speicher mit 128-Bit-Anbindung finden Sie auf den meisten GeForce2-MX-Grafikkarten sowie auf allen Voodoo3/4/5-Modellen. DDR-Speicher entdecken Sie auf allen anderen GeForce2-Platinen (GTS, Pro, Ultra) und auch auf den Radeon-DDR-Grafikkarten. Mit Ausnahme einiger GeForce2-MX-Grafikkarten (mit 64 Bit DDR-Speicheranbindung) arbeiten alle DDR-Grafikkarten mit einem 128-Bit-Speicherbus. Beispiele für diese zwei Grafikkarten sind die neuen Modelle mit den zwei Chips GeForce2 MX-200 und MX-400. Der MX200 verfügt nur über eine 64-Bit-Leitung, die MX-400-Version über die 128-Bit-Variante.

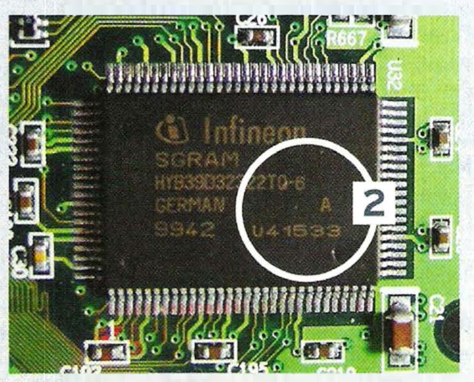
Bevor Sie übrigens mit dem Gedanken spielen, sich eine Grafikkarte vom Hersteller 3dfx zu kaufen (Voodoo3/4/5): Tun Sie's nicht! Da die Firma nicht mehr existiert, wird es in Zukunft auch keinen Treiber-Support mehr geben. BERND HOLTMANN

Speicherdetails

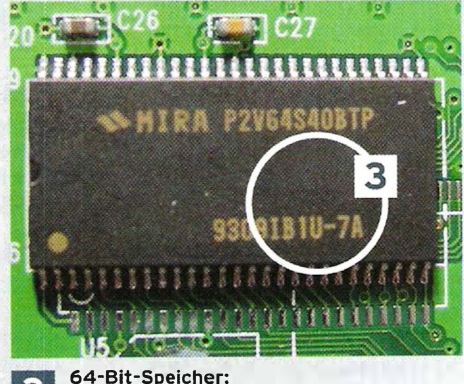
Der Grafikkarten-Speicher entscheidet über die 3D-Geschwindigkeit. Wir stellen ihn kurz vor.



1 Single Data Rate DRAM: Standard-RAM, findet sich auf GeForce2-MX-Karten, der 3dfx Voodoo3 3000 sowie der Voodoo4/5-Serie. Hat meist 6 ns Zugriffszeit (= 166 MHz), ergibt bei 128 Bit Busbreite einen Speicherdurchsatz von 2,6 GByte/Sek.



2 Double Data Rate DRAM: Sitzt auf allen GeForce2-Karten mit GTS-, Pro- und Ultra-Chip sowie auf Radeon-DDR-Platinen. Normalerweise 128 Bit Busbreite, ermöglicht je nach Zugriffszeit (4-6 ns) zwischen 5 und 7,4 GByte/Sek. Bandbreite.



3 64-Bit-Speicher: Findet sich auf allen RivaTNT2-M64-Beschleunigern sowie auf Creative-MX-Karten (nicht MX-400) und besitzt nur halb so viele Datenleitungen wie 128-Bit-RAM. Creative versucht, dies durch DDR-RAM (7 ns) auszugleichen.

Einkauf leicht gemacht: Grafikkarten

Grafikkarten unter DM 500,-

CPU < 500 MHz

Videologic - Vivid!
www.videologic.de — DM 350,-
Kyro3D — AGP
32 MB SDR — 128 Bit

Leadtek - WinFast GeForce2 MX
www.leadtek.de — DM 220,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit

Hercules - 3D Prophet II MX PCI
www.hercules.com — DM 279,-
GeForce2 MX — PCI
32 MB SDR — 128 Bit

Creative - 3D Blaster GeForce2 MX PCI
www.soundblaster.com — DM 319,-
GeForce2 MX — PCI
32 MB DDR — 64 Bit

MSI - StarForce 829
www.msi-computer.de — DM 219,-
GeForce2 MX-200 — AGP
32 MB SDR — 64 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7100/T 32 MB
www.asuscom.de — DM 299,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Ati - Radeon VE
www.ati.de — DM 359,-
Radeon — AGP
32 MB DDR — 64 Bit
DVI-Ausgang oder TV-Ausgang (per Adapter), kein Hardware-T&L

Asus - V7100/DVI
www.asuscom.de — DM 325,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
DVI-Ausgang

Leadtek - WinFast GeForce2 MX DH
www.leadtek.de — DM 389,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
2 Monitorausgänge, TV-Ausgang

Asus - V6800 Deluxe 32 MB DDR
www.asuscom.de — DM 389,-
GeForce256 — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

500-800 MHz

Hercules - 3D Prophet 4500
www.hercules.com — DM 369,-
Kyro II — AGP
64 MB SDR — 128 Bit

Hercules - 3D Prophet II MX
www.hercules.com — DM 249,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit

Asus - V6800 32 MB DDR
www.asuscom.de — DM 389,-
GeForce256 — AGP
32 MB DDR — 128 Bit

Ati - Radeon 32 MB
www.ati.de — DM 319,-
Radeon — AGP
32 MB SDR — 128 Bit

Elsa - Gladiac 511 TV-Out
www.elsa.de — DM 329,-
GeForce2 MX-400 — AGP
64 MB SDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Videologic - Vivid!XS
www.videologic.de — DM 349,-
Kyro II — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7700/T 32 MB
www.asuscom.de — DM 419,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7100 Deluxe 32 MB DDR
www.asuscom.de — DM 419,-
GeForce2 MX — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Asus - V6600 Deluxe
www.asuscom.de — DM 419,-
GeForce256 — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Asus - V7700 Deluxe 32 MB
www.asuscom.de — DM 499,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

CPU > 800 MHz

Hercules - 3D Prophet 4500
www.hercules.com — DM 369,-
Kyro II — AGP
64 MB SDR — 128 Bit

Videologic - Vivid!XS
www.videologic.de — DM 349,-
Kyro II — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7700/T 32 MB
www.asuscom.de — DM 419,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V6600 Deluxe
www.asuscom.de — DM 419,-
GeForce256 — AGP
32 MB SDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Asus - V7700 Deluxe 32 MB
www.asuscom.de — DM 499,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Erklärung

Wie Sie in Sekundenschnelle die für Sie passende Platine finden.

Wenn Sie weniger als 500 Mark für Ihre neue Grafikkarte ausgeben möchten, ist die linke Heftseite zuständig. Grafikkarten über 500 Mark finden Sie auf der rechten. Nun spielt die Geschwindigkeit Ihres Hauptprozessors (CPU) eine Rolle: Bei einer Taktfrequenz unter 500 MHz orientieren Sie sich in der jeweils linken Spalte, zwischen 500 und 800 MHz wählen Sie die mittlere und über 800 MHz schauen Sie in die rechte Spalte. Je nach Ausstattung sind die Modelle farbig markiert:

- Karte mit normalem Monitorausgang
- Karte mit zusätzlichem TV-Ausgang
- Karte mit weiterer Ausstattung



Grafikkarten über DM 500,-

CPU < 500 MHz

Creative - 3D Blaster GeForce2 GTS
www.soundblaster.com — DM 599,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit

Elsa - Gladiac
www.elsa.de — DM 520,-
GeForce256 — AGP
32 MB DDR — 128 Bit

Creative - 3D Blaster GeForce2 GTS
www.soundblaster.com — DM 599,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit

Ati - Radeon 64 MB VIVO
www.ati.de — DM 539,-
Radeon — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang

Grafikchips

Hier die wichtigsten Details der aktuellen 3D-Grafikchips.

GeForce256 SDR/DDR
Besitzt eine Geometrie-Einheit (Hardware-T&L). Die DDR-Varianten (128 Bit-Speicherbus) sind die bessere Wahl.

GeForce2 MX/MX-200/MX-400
Beherrschen Hardware-T&L. Der Speicherbus ist bei SDR-Grafikspeicher 128 Bit breit, bei DDR-Speicher 64 Bit. Der MX-400-Chip unterstützt nur SDR-Speicher mit 64 Bit Speicherbus.

GeForce2 GTS/Pro/Ultra
Beherrscht Hardware-T&L. Die Ultra besitzt ein schlechteres Preis-/Leistungsverhältnis als GTS und Pro.

Radeon
Beherrscht Hardware-T&L und andere 3D-Features. Die Grafikkarte Radeon VE hat aber keine Geometrie-Einheit.

Kyro3D/Kyro II
Durch eine alternative Rechentechnik (Tile-based Rendering) sind diese zwei Grafikchips eine günstige Alternative, auch ohne Hardware-T&L.

500-800 MHz

Asus - V7700 Pro Pure 64 MB
www.asuscom.de — DM 819,-
GeForce2 Pro — AGP
64 MB DDR — 128 Bit

Asus - V7700/T 64 MB
www.asuscom.de — DM 659,-
GeForce2 GTS — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7700/T Pro 64 MB
www.asuscom.de — DM 849,-
GeForce2 Pro — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Elsa - Gladiac Ultra
www.elsa.de — DM 919,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Hercules - 3D Prophet II GTS Pro
www.hercules.com — DM 849,-
GeForce2 Pro — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

MSI - StarForce64
www.msi-computer.de — DM 519,-
GeForce2 Pro — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7700 Deluxe 64 MB
www.asuscom.de — DM 799,-
GeForce2 GTS — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Asus - V7700/TV Deluxe 32 MB
www.asuscom.de — DM 669,-
GeForce2 GTS — AGP
32 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, TV-Tuner, 3D-Brille

Asus - V7700/TV Deluxe 64 MB
www.asuscom.de — DM 989,-
GeForce2 GTS — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, TV-Tuner, 3D-Brille

CPU > 800 MHz

Asus - V8200 Pure
www.asuscom.de — DM 1.099,-
GeForce3 — AGP
64 MB DDR — 128 Bit

Asus - V7700/T Ultra 64 MB
www.asuscom.de — DM 1.079,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V7700/T Ultra 64 MB
www.asuscom.de — DM 1.079,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Elsa - Gladiac Ultra
www.elsa.de — DM 919,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Hercules - 3D Prophet II Ultra
www.hercules.com — DM 1.099,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Hercules - 3D Prophet III
www.hercules.com — DM 1.499,-
GeForce3 — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Ausgang

Asus - V8200 Deluxe
www.asuscom.de — DM 1.199,-
GeForce3 — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
TV-Eingang, TV-Ausgang, 3D-Brille

Leadtek - WinFast GeForce2 Ultra DVI
www.leadtek.de — DM 969,-
GeForce2 Ultra — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
DVI-Ausgang, TV-Ausgang

Leadtek - WinFast GeForce3
www.leadtek.de — DM 1.069,-
GeForce3 — AGP
64 MB DDR — 128 Bit
DVI-Ausgang, TV-Ausgang

TFT-Monitore für

Monitore sind wie Fernseher: Im besten Fall sehr groß und deshalb sehr schwer. Wir stellen Ihnen zwei schlanke Monitor-Alternativen vor.

Bei den normalen Kathodenstrahlmonitoren (Cathode Ray Tube, CRT) steigt mit der Darstellungsgröße auch das Gewicht. Das heißt also, dass Sie beim Transport eines 17"-Monitors zur nächsten Netzwerkparty gut zu schleppen haben. Aber das ist noch nicht alles: Durch die tiefe Bildröhre brauchen solche Monitore vor allem viel Platz auf einem Schreibtisch. Die Schreibtisch-Platznot musste beim Neukauf immer einkalkuliert werden. Es sollten ja schließlich noch Maus und Tastatur vor den Monitor passen. Die einzige Alternative zu den CRT-Riesen sind die ultraflachen TFT-Bildschirme (Thin Film Transistor, TFT). Die sind im Laufe der Jahre nicht nur technisch gereift, sondern mittlerweile auch vergleichsweise günstig zu haben. Viele Spieler sind aber noch immer der festen Überzeugung, die flachen Monitore seien besonders für 3D-Spiele nicht geeignet. Monitore mit Flüssigkristallen würden in 3D-Spielen einfach nicht mit der Darstellung hinterherkommen und so Schlieren verursachen. Wir haben uns zwei brandaktuelle TFT-Prachtstücke in unser Testlabor geholt, um nachzuschauen, ob dieses Vorurteil immer noch Gültigkeit besitzt. Bevor wir uns aber den beiden Testkandidaten widmen, gehen wir zunächst einmal genauer auf die technischen Eigenarten der flachen Displays ein.

Zunächst sollten Sie bei günstigen Flachbildschirmen keine Ausstattungskönige erwarten. Die meisten besitzen einen regulären analogen Monitoreingang. Das ist ein kleiner Nachteil, da die Daten der Grafikkarte zunächst in analoge Signale umgerechnet werden müssen, nur um später im TFT-Monitor wieder digitalisiert zu werden. Monitore mit digitalem Eingang haben also im Allgemeinen ein wesentlich knackigeres Bild, da diese verlustbehaftete Umwandlung nicht durchgeführt werden muss. Allerdings sollten Sie eine Grundregel beachten: Wenn Sie eine Grafikkarte mit einem DVI-Ausgang (Digital Video Interface) haben, sollten Sie sich keinen billigen digitalen TFT-Monitor zulegen, nur weil er einen digitalen Eingang besitzt! Die günstigsten Modelle haben nämlich in der Regel ein schlechteres Bild als ein guter analoger Flachbildschirm. Bei TFT-Geräten spielt auch der Sichtwinkel eine Rolle. Das ganze Bild erkennt man bei günstigen Displays nur in einem begrenzten Winkel, im Gegensatz zu einem Monitor mit Bildröhre. Als Spieler können Sie dieses Manko theoretisch ignorieren, denn Sie sitzen vermutlich meist alleine vor Ihrem PC. Einen Vorteil hat es allerdings: Bei engen Netzwerkmeetings haben Ihre Gegenspieler keine Chance mehr, seitlich auf Ihren Bildschirm zu spitzeln.

Die Reaktionszeit der TFT-Displays ist ebenfalls sehr wichtig. Damit ist die Leuchtdauer eines Bildpunktes gemeint. Je höher dieser Wert, umso lästiger ist das Nachleuchten bei schnellen Bewegungen. So nimmt man ab einer Leuchtdauer von 50 Millisekunden aufwärts in schnellen 3D-Spielen unangenehme Schlieren wahr. Die beiden Testkandidaten von Vobis und Hercules bieten mit 40 beziehungsweise 20 ms allerdings gute Reaktionszeiten, die auch beim Spielen von **Unreal Tournament** oder **Heavy Metal F.A.K.K. 2** ein durchaus flüssiges Bild liefern. BERND HOLTMANN

Hercules Prophetview 510



Der Prophetview 510 ist ein 15"-Monitor mit eingebautem Vierfach-USB-HUB und analogem Monitoranschluss. Bei TFT-Monitoren bezeichnet die Größe die wirklich sichtbare Fläche, womit er von der Sichtfläche her einem regulären 17"-Monitor entspricht. Dank der mitgelieferten Software können Sie den Prophetview 510 wahlweise im Hoch- und Querformat verwenden. Zum Spielen ist diese Funktion aber ungeeignet. Im Software-Menü des Monitors findet man sich flott zurecht. Die automatische Farbregelung ist sehr gut, die Smart-Panel-Technologie sorgt außerdem für eine Anpassung an das Umgebungslicht.

Die maximale Auflösung des Displays liegt bei 1.028x768 Bildpunkten und konnte damit auch im Praxistest überzeugen. Dort bestach der Prophetview 510 durch sehr gute Farbbrillanz und gute Kontraste. In **Unreal Tournament** gab es keinerlei Schliereneffekte. Fazit: Ein brillanter TFT-Monitor mit solider Ausstattung und sehr guten Leistungswerten, der allerdings seinen Preis hat.

TESTURTEIL
HERCULES PROPHETVIEW 510

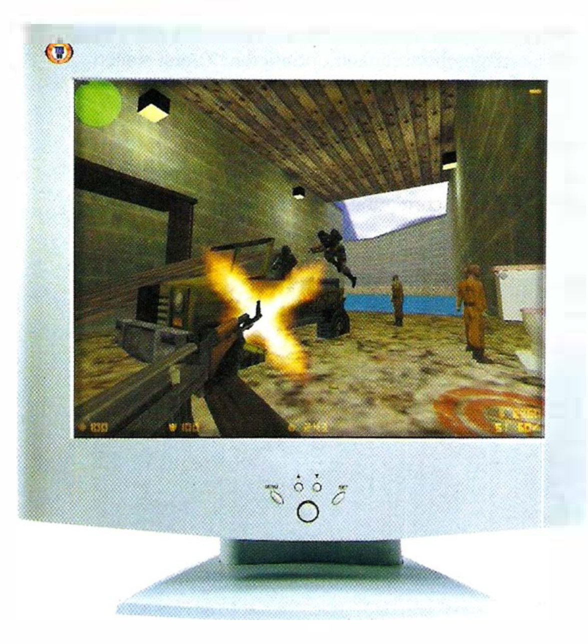
HERSTELLER Hercules
PREIS Ca. DM 1.749,-
TEL. 09123-96580

84

AUSSTATTUNG	80%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	90%

Spieler?

Vobis HS 541 TF



Dieses 15"-Schnäppchen kostet nur rund die Hälfte des Prophetview 510 und hat aus diesem Grund auch einige Ausstattungsmängel. Sie können das Display zwar um 90° drehen, eine entsprechende Hochformat-Software fehlt allerdings. Da der Hochkant-Modus für Spieler allerdings nicht interessant ist, dürfen Sie dieses Manko ignorieren. Etwas störender ist es da, dass sich der Bildschirm nicht in der Höhe verstellen lässt. Die Verzögerungszeit des Displays ist mit 40 ms zwar doppelt so hoch wie beim Prophetview 510, sorgt aber auch in hektischen Ego-Shootern noch für eine flüssige und schlierenfreie Darstellung. Der Kontrast ist der Testkonkurrenz ebenbürtig, lediglich bei der Farbdarstellung ist der günstige TFT-Monitor nicht ganz so gut. Mit der Auto-Einstellung über das On-Screen-Display (OSD) wirkt der Monitor etwas zu hell und ein wenig blass. Trotzdem bietet der HS 541 TF eine augenschonende Bildwiedergabe bei maximal 1.024x768 Bildpunkten und 75 Hertz. Sie bekommen also einen günstigen und guten Monitor für Ihr Geld.

TESTURTEIL
VOBIS HS 541 TF

HERSTELLER Vobis
PREIS Ca. DM 898,-
TEL. 01805-909100

81

GRAFIK	70%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	90%

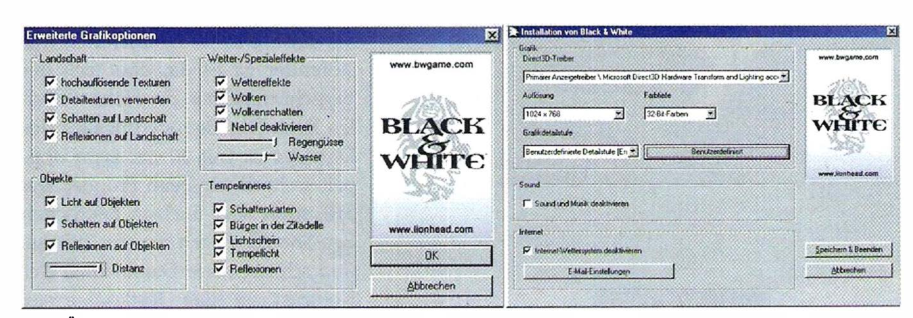
Turbo-Tipps für Black & White

Bei aufwendigeren Zaubereien ist Black & White **selbst auf flotten PCs manchmal sehr langsam.** Deshalb haben wir einige Tricks zusammengetragen, die Ihren göttlichen Alltag wesentlich flüssiger gestalten.

Wenn sich **Black & White** auf Ihrem PC etwas zäh spielt, dann müssen Sie nicht gleich Ihren Rechner zur Hardware-Generalüberholung schicken. Anhand einiger gezielter Tuningmöglichkeiten können Sie in der Göttersimulation einiges an Zusatzperformance herausholen. **Black & White** unterstützt Hardware T&L (Texture & Lighting) der ersten Generation und sorgt so für flottere 3D-Darstellung. Grafikkarten mit folgenden Grafikchips unterstützen dieses Feature: GeForce256, GeForce2-Serie und Radeon. Die Grafikkarte Radeon VE kann von diesem Turbo allerdings nicht profitieren, da sie über keine Hardware-T&L-Einheit verfügt.

TIPP #1: Licht und Schatten

Aber auch ohne entsprechende Grafikkarte können Sie die Grafikgeschwindigkeit optimieren: Zuerst stellen Sie die Sichtweite im Spiel herunter. Klicken Sie dazu in der Startleiste unter „Lionhead Studios Ltd." den Eintrag „Installation" an und wählen Sie dann „Benutzerdefiniert" aus. Im folgenden Menü schieben Sie nun den Regler mit der Beschreibung „Distanz" nach links. Diese



UMSTÄNDLICH Für die wichtigsten Grafikeinstellungen müssen Sie zuerst das Spiel verlassen, um dann dieses Menü aufzurufen.

ALTLASTEN Bei alten Grafikkarten (RivaTNT-, TNT2- oder Voodoo2/3) stellen Sie hier 16 Bit Farbtiefe ein.

Änderung wurde auf mehreren unserer Testsysteme mit wesentlich schnellerer Spieldarstellung belohnt.

Erscheint Ihnen **Black & White** anschließend immer noch zu langsam, dann sollten Sie unter dem Punkt „Benutzerdefiniert" folgende Optionen deaktivieren: „Schatten auf Landschaft", „Schatten auf Objekten" und zu guter Letzt noch „Licht auf Objekten". Wegen der damit erzielten höheren Grafikgeschwindigkeit müssen Sie allerdings Abstriche bei der Bildqualität des Spiels machen.

TIPP #2: Klimaveränderung deaktivieren

Die Klimaveränderung des Spiels sorgt eigentlich kaum für eine zusätzliche Belastung. Sollte Ihnen allerdings ein heftiger Regen einmal das Spiel stark bremsen, dann schalten Sie die Wettereffekte im Spielmenü einfach aus.

TIPP #3: Voodoo5 und glatte Kanten

Mit einer Voodoo5-Grafikkarte können Sie die hübsch anzusehende Kantenglättung (FSAA, Full Screen Anti-Aliasing) einschalten, ohne dabei viel an Grafikperformance einzubüßen. Dabei werden die eckigen Pixelkanten der dargestellten 3D-Grafik weich gezeichnet. Mit einer GeForce2-GTS-Grafikkarte raten wir Ihnen davon allerdings ab, denn mit ihr sinkt die Spielgeschwindigkeit bei aktiviertem 2x2 FSAA so stark, dass **Black & White** zeitweise unspielbar wird. Hier sollten Sie besser die Grafikauflösung erhöhen, damit die eckigen Kanten nicht mehr so stark auffallen.

TIPP #4: Tipp zu RivaTNT/TNT2, Voodoo2/3

Alte Grafikkarten vom Kaliber einer TNT2 oder Voodoo3 haben eine sehr viel geringere Füllrate als aktuelle 3D-Beschleuniger. Das erweist sich vor allem bei den prächtigen Wundern als Geschwindigkeitsbremse und sorgt dann für kurzfristige Dia-Shows. Aber auch da können wir Ihnen weiterhelfen: Wechseln Sie noch einmal in das Installationsmenü. Dort finden Sie im Untermenü „Benutzerdefiniert" ein paar nützliche Einstellungen, die Sie ebenfalls abschalten sollten: „hochauflösende Texturen", „Detailtexturen verwenden", „Reflexionen auf Landschaft" und „Reflexionen auf Objekten".

Wenn Sie eine Nvidia-RivaTNT- oder -TNT2-Karte verwenden, dann stellen Sie im „Installations"-Menü die Farbtiefe des Spiels auf 16 Bit (statt 32 Bit). Außerdem sollten Sie eine Spielauflösung von höchstens 800x600 Bildpunkten wählen, um auch alte Beschleunigergrafikkarten vom Voodoo2/3-Typ nicht zu überfordern. In diesem Menü schalten Sie gleich noch den Nebel ab, denn der kommt erst in 32-Bit-Farbtiefe richtig gut zur Geltung.

TIPP #5: Speicherfragen

Mit 64 MByte Hauptspeicher ruckelt **Black & White** so stark, dass es nahezu unspielbar wird. 128 MByte sind die untere Grenze für akzeptablen Spielspaß, mit 256 MByte wird es dann richtig flüssig. Darunter benötigt **Black & White** hin und wieder eine Minute, um Dateien auf der Festplatte auszulagern. Mit dem Tool „Cacheman" von unserer Heft-CD können Sie diese Wartezeit allerdings verkürzen. Starten Sie den Cacheman und wählen Sie im Menü „Settings" je nach verwendetem Betriebsystem die Option „3D Games" aus. Nun starten Sie **Black & White** neu. Die Wartepausen sind nun vorbei.

TIPP #6: Mehr Zeit ohne Auto-Save

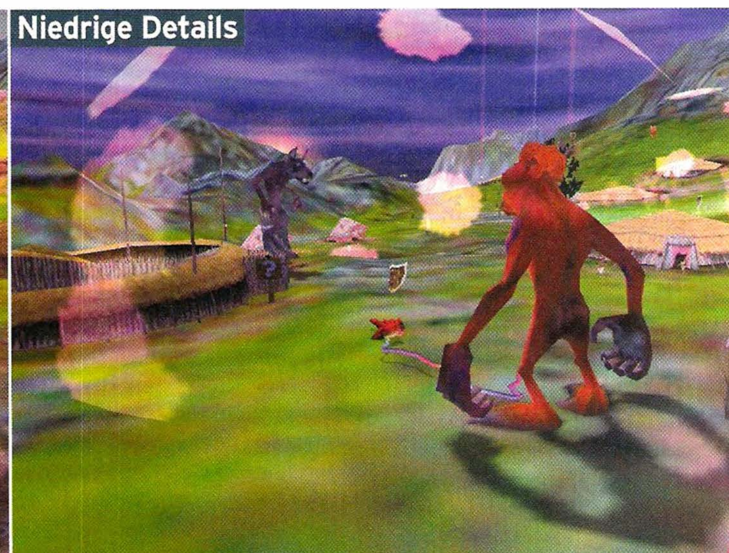
Es ist Ihnen sicherlich auch schon aufgefallen: Je länger Sie spielen, umso länger dauert auch die Auto-Speicherung des Spielstandes. Aus diesem Grund stellen Sie die Auto-Save-Funktion einfach aus. Mit der Tastenkombination „Strg" und „S" können Sie den Spielstand trotzdem jederzeit manuell sichern. Die Auto-Save-Funktion deaktivieren Sie wie folgt: Während des Spiels wechseln Sie mit der Taste „Esc" in das Hauptmenü und klicken dort dann auf „Optionen". Im folgenden Menü entfernen Sie den Haken vor dem Eintrag „Autosave" und schon sparen Sie sich die meist unnötige Wartepause.

TIPP #7: Gehorsams-Programmfehler

Ein kleiner Tipp zum Schluss: Sollte Ihre Kreatur die Ausführung Ihrer Befehle verweigern, so wechseln Sie kurz einmal mit der Taste „F2" zur „Spielwiese der Götter" und kehren gleich sofort wieder zurück in den Einzelspielermodus. Nun wird Ihre Kreatur wieder auf Sie hören.

BERND HOLTMANN


Hohe Details


Niedrige Details

ABSTRICHE Wenn Sie unsere Tuningtipps durchgearbeitet haben, läuft Black & White wesentlich flüssiger. Allerdings müssen Sie auch Einschränkungen bei der Grafikqualität hinnehmen.



Typhoon **Unplugged Mouse**

Die Typhoon Unplugged Mouse ist eine Funkmaus, die einen optischen Sensor statt einer Mauskugel verwendet. Sie wird zusammen mit zwei AAA-Akkus geliefert, die sie für rund drei Tage mit Strom versorgen. Durch die optische Bewegungserkennung ergibt sich also ein Problem: der hohe Stromverbrauch des Sensors. Damit Sie nicht nach drei Tagen gleich ein externes Aufladegerät bemühen müssen, liefert Anubis deshalb eine USB-Ladestation mit, die gleichzeitig auch als Funkempfänger dient. Die fünf Tasten und das Mausrad der Unplugged Mouse sind ordentlich verarbeitet, das Design sowohl für Links- als auch Rechtshänder ausgelegt. Allerdings hat die Unplugged Mouse einen kleinen Haken: Vor allem bei actionreichen 3D-Shootern wie **Unreal Tournament** oder **Counter-Strike** ist die Umsetzung der Mausbewegungen ein wenig zu langsam. Wer aber weniger reaktionskritische Spiele wie zum Beispiel **Desperados** oder demnächst **Anno 1503** spielen will, der fährt mit der Unplugged Mouse gut. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
UNPLUGGED MOUSE

HERSTELLER Anubis/ Typhoon
PREIS Ca. DM 110,-
TEL. 0681-988060

GRAFIK	70%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	80%

80



Logitech **Cordless MouseMan Optical**

PC Games Award
HARDWARE 7/2001



Die optische, kabellose Maus von Logitech kommt vollständig ohne Ladestation aus. Die Cordless MouseMan Optical verwendet einen stark stromsparenden optischen Sensor, um Bewegungsveränderungen der Maus zu registrieren (800 dpi, 1.500 Aufnahmen pro Sekunde). Gespeist wird der Freiläufer durch zwei AAA-Batterien, die ungefähr drei Monate vorhalten. Wird die Cordless nicht benutzt, dann überprüft der Sensor nur noch einmal pro Sekunde die Position. Die kleine Funk-Empfangsstation wird per USB oder PS/2-Port angeschlossen und lässt der Cordless je nach Interferenz mit anderen technischen Geräten bis zu vier Metern Freiraum. Sie besitzt vier Maustasten, von denen eine für die Bedienung durch den Daumen an der linken Seite angebracht ist. Die Cordless ist griffig und für mittelgroße Spielerhände designt. Hervorragende Reaktionszeit sowie stabile und zuverlässige Funkübertragung: Die Cordless MouseMan Optical ist die derzeit beste kabellose Maus für Spieler. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. DM 140,-
TEL. 089-894670

GRAFIK	90%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	90%

90



Microsoft **Trackball Explorer**

Nachdem sich der Trend zu Mäusen mit optischen Sensoren durchgesetzt hat, bringt Microsoft nun bereits den zweiten Trackball mit der Kameratechnik heraus. Dabei werden pro Sekunde 1.500 Einzelbilder von der dunkelroten Kugel aufgenommen. Eine Bewegung der Kugel setzt der Sensor gleich in eine des Mauszeigers um. Angeschlossen wird das schmucke Gerät entweder über den USB-Stecker oder den mitgelieferten PS/2-Adapter. Das Design ist sehr handfreundlich und gut gelungen. Der Daumen ruht auf einer Maustaste, die sich direkt neben dem Mausrad und einer weiteren Maustaste befindet. Die Kugel steuern Sie mit dem Zeigefinger, während der Ringfinger und der kleine Finger die anderen zwei Maustasten am rechten Rand des Trackballs ansteuern. Die Verarbeitung der Tasten und des Rades ist sehr gut gelungen. Für den sinnvollen Einsatz in 3D-Shootern benötigen Sie eine große Portion Übung, weshalb wir den Trackball Explorer dafür nicht unbedingt empfehlen können. In Aufbausimulationen oder 2D-Strategiespielen macht der Trackball Explorer dies aber nach kurzer Eingewöhnung wieder wett und wird schnell zum Controller-Gefährten, den man nicht mehr missen möchte. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
TRACKBALL EXPLORER

HERSTELLER Microsoft
PREIS Ca. DM 129,-
TEL. 089-31760

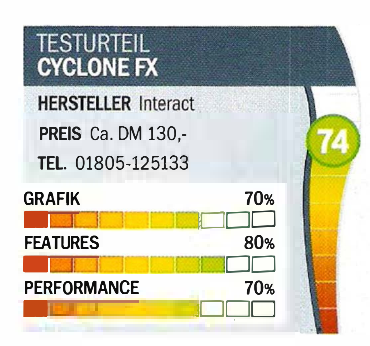
GRAFIK	90%
FEATURES	90%
PERFORMANCE	80%

87

Interact **Cyclone FX**



Interact bringt mit dem Cyclone FX einen Force-Feedback-Joystick in den Handel, der gleichermaßen für Links- wie für Rechtshänder geeignet ist. Auf der Gerätebasis finden sich jeweils rechts und links vom Stick die gleichen Komponenten: vier Tasten, eine Shift-Taste zur Doppelbelegung der Tasten sowie ein Schubregler. Am Stick selbst sind neben dem Querruder noch der obligatorische Trigger sowie vier weitere Tasten und ein Coolie-Hat angebracht. Nach einem längeren Testflug mit dem Weltraum-Actionspiel **Starlancer** musste sich der Daumen erst einmal vom unbequemen und kantigen Zwei-Wege-Schalter auf dem Griff erholen. Auch die samtweiche Beschichtung des Griffes macht diesen Nachteil nicht wieder wett. Die Rütteleffekte sind recht mager und unterstützen die Stimmung actionreicher Dogfights kaum. Den für die Effekte benötigten Stromadapter liefert Interact leider nicht mit, stattdessen verweist man auf das eingebaute Batteriefach und die Option zum Netzteilkauf. Der Cyclone FX ist ein vermeintlich günstiger FF-Stick mit markantem Ausstattungsdefizit. BERND HOLTMANN



Saitek **SP550**



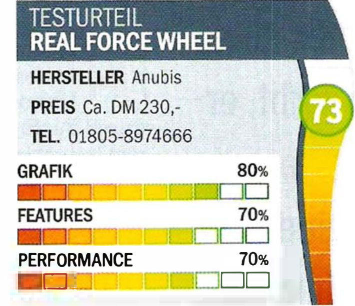
Bei Saitek hat man eine alte Idee neu aufgelegt. Nach der zweiten Version des PC Dash kommt nun eine Neuauflage der Controllerkombination aus Joystick und Gamepad in den Handel. Per USB findet das SP550-Controllerduett den Anschluss an Ihren PC. Das knapp zwei Meter lange Kabel ist mit dem Gamepad-Teil verbunden, der mit seinem digitalen Steuerkreuz, sechs Feuerknöpfen und zwei Triggern recht gut ausgestattet ist. Das Pad stecken Sie von links in den Joystick-Teil des SP550 – und schon erhalten Sie einen befriedigend ausgestatteten Steuerknüppel. Die zwei Tasten am Stick übernehmen sodann die Funktion der Triggerknöpfe am Gamepad. Die Knöpfe auf der Gamepad-Komponente funktionieren weiterhin. Die Komponenten sind gut verarbeitet, die Federstärke des Sticks lässt sich allerdings nicht verändern. Für Flugsimulationen ist das SP550 sicher das falsche Rüstzeug, da das Querruder und ein Coolie-Hat fehlen. Für Spielanfänger oder Fans von Jump & Runs wie **Abe's Oddysee** stellt das SP550 eine günstige Alternative dar. BERND HOLTMANN



Typhoon **Real Force Wheel**



Das kraftverstärkte Real Force Wheel von Anubis besitzt eine sehr große Standfläche, die Sie per Saugnäpfen oder zwei beigelegten Metallschienen am Tisch befestigen können. Das blaue Lenkrad im Turbinendesign wird entweder am seriellen Port oder dem USB angeschlossen. Die acht Aktionstasten sowie das direkt am Lenkrad eingebaute Coolie-Hat sind gut verarbeitet und leicht erreichbar. Die gummierte, graue Oberfläche des Rades wird allerdings schnell rutschig und bietet dann kaum noch Halt. In **Grand Prix 3** und **F1 Racing Championship** wurde das Lenkrad leider nicht erkannt – ein Patch schafft da hoffentlich bald Abhilfe. In älteren Rennspielen wie **Need for Speed: Brennender Asphalt** arbeitet das Lenkrad aber ohne Probleme. Die Krafteffekte sind nicht sehr stark, sorgen aber dennoch für ein recht akzeptables Fahrgefühl. Das größte Manko des Real Force Wheels ist aber die ungenaue Nullstellung: Nach jedem Einschalten müssen Sie das Rad bis zum mAnschlag bewegen und selbst danach verstellt es sich während des Spielens immer wieder. Besonders während der Fahrt ist das sehr störend. BERND HOLTMANN



Die glorrei



Wanted: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Kopfgeld-Prämie" einen der drei abgebildeten Spiele-Hits.

Desperados

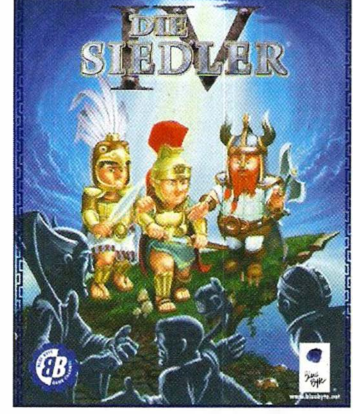
Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight nicht nur für Commandos-Fans! **Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM**

chen Drei!

Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rakkern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail.

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM

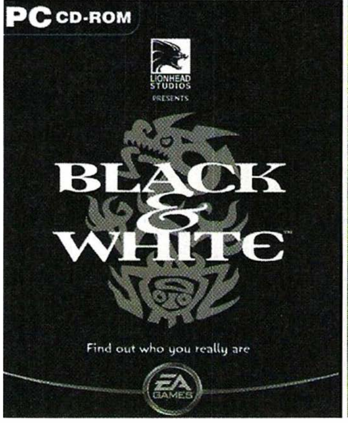




Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

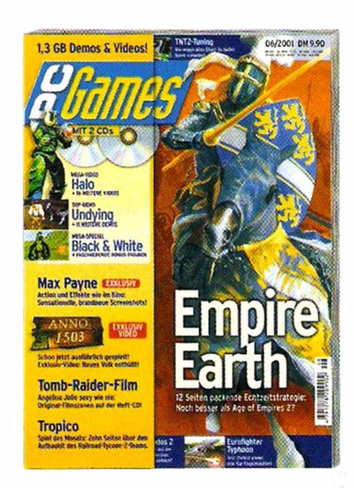
Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte





PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Haus (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356) ☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581) ☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 PG 90

Leser fragen, PC Games antwortet



GIPFEL DER MACHT Die meisten Tropico-Spieler werden nicht vom Gejubel glücklicher Bewohner begrüßt, sondern mit Protestmärschen.

Kniffliges Tropico

*Zuerst wollte ich es nicht glauben, aber nach vielen Stunden **Tropico** gebe ich euch völlig Recht. Die Missionen sind so schwierig, dass ich mich erst mal auf das Endlosspiel konzentriere. Ich hoffe auf eine Komplettlösung!*

BIRGIT DRESCHER, HAMBURG

Da können wir helfen: Unser **Tropico**-Einsatzkommando hat sich selbst durch die härtesten Missionen gekämpft und verrät Ihnen und allen anderen Lesern in der Komplettlösung ab Seite 147, wie Sie den Drahtseilakt zwischen Zuckerrohr und Peitsche am elegantesten bewältigen.

Earth 2160

Ich wollte mich informieren, wie es um ein „Earth 2160" steht. Hat irgendein Programmierteam die Rechte (Grafik-Engine, Story etc.) bekommen oder wird es keinen Nachfolger des (meiner Meinung nach) besten Strategiespieles geben??? Des Spiel hat wirklich viel Spaß gemacht!

CHRIS BURNS, PER E-MAIL

Die Rechte am Quasi-Nachfolger **World War 3** von den gleichen Entwicklern hat sich Jowood gesichert (siehe E3-Berichterstattung in dieser Ausgabe). Auch über eine dritte **Earth**-Folge wird derzeit nachgedacht.

Desperados

*Ich wollte mich bei Ihnen allen bedanken. So etwas Geniales wie **Desperados** ist mir seit langem nicht mehr untergekommen. Im Grunde dachte ich: „Pah, ein billiger **Commandos**-Klon. Der ist es nicht wert, gekauft zu werden." Aber Ihre Artikel haben mich dann doch neugierig gemacht, und als ich dann noch die Demo von Ihrer CD gespielt habe, war es um mich geschehen. Am nächsten Tag sofort in einen Computerladen und das Spiel gekauft. Und jetzt sitze ich mir bereits seit Tagen den Hintern durch, wenn Cooper doch wieder in der letzten Millisekunde entdeckt wird oder der Betäubungsballon von Doc doch wieder zu langsam fliegt. Also, besten Dank – Sie haben mir zu neuem Bluthochdruck, Herzrasen, schlaflosen Nächten und Verdammt-ich-bin-wieder-zu-früh-entdeckt-worden verholfen.*

OLIVER LIEGOIS, PER E-MAIL

Einkaufsführer

Ich finde euer Heft echt klasse und kaufe es mir schon seit mehreren Jahren. Außerdem ist das neue Design wirklich gut, doch ich vermisse den Einkaufsführer am Ende der Zeitschrift. Ich weiß, dass ihr die Referenzen immer aufgeführt habt, doch was ist, wenn man zum Beispiel ein günstiges Spiel sieht, es jedoch keine Referenz ist? Früher konnte man dann schnell im Einkaufsführer nachschlagen und gucken, ob sich der Kauf lohnt. Zwar werden Budget-Spiele

auch getestet, doch wenn es gerade erst runtergesetzt wurde und die nächste PC Games erst in zwei Wochen erscheint, dann kann man sich nicht entscheiden und plötzlich ist das Spiel vergriffen.

HANNO JASPERS, PER E-MAIL

Wie Sie, Herr Jaspers, haben uns viele Leser geschrieben und sich ein Comeback des Einkaufsführers gewünscht. Wir haben darauf reagiert und für diese Ausgabe ein 64-seitiges Booklet produziert, das Sie nicht nur über alle Referenz-Spiele und die besten Hardware-Komponenten informiert, sondern Ihnen auch einen Überblick über fast alle getesteten Spiele der vergangenen Jahre bietet – inklusive Wertung und Ausgabe. Dieses Booklet passt in jede Westentasche und wird so zum unverzichtbaren Begleiter beim nächsten Spielekauf.

Alter vor Schönheit



Ich vermisse seit der Layout-Umstellung die Altersangabe. Da ich erst 15 bin, ist es äußerst wichtig, da ich sonst nicht vorher weiß, ob ich meine Schwester mit zum Media Markt/Saturn mitnehmen muss oder nicht.

CHRIS, PER E-MAIL

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren (beispielsweise **Severance: Blade of Darkness**) kennzeichnen wir mit dem entsprechenden Symbol. Alle Spiele, die von der USK mit „Ab 6", „Ab 12" oder „Ab 16" eingestuft wurden, sind ganz regulär in jedem Kaufhaus und bei jedem Spielehändler erhältlich.

Volkszählung

Ich habe seit 1998 ein Abo. Euer Magazin hat mir immer gut gefallen – genauso wie eure Website. Bis auf die Pflichtanmeldung, wenn man die Umfragen beantworten möchte. Ich habe immer mehr das Gefühl, dass wir uns zu einer Anmeldungspflicht-Passwort-Gesellschaft entwickeln. Ich habe keinen Überblick mehr über meine Login-IDs und Passwörter – sei es bei der Arbeit, bei der Bank, der Internet-Anmeldung, NT4, Win2000, MSN Gaming Zone etc. etc. etc. Und nun auch PC Games! Es ist einfach zu viel. Ich kann das echt nicht nachvollziehen. Sonst macht weiter so – ihr macht einfach das beste PC-Spielemagazin dieses Sonnensystems.

ALESSANDRO DI MURO, PER E-MAIL

Wie man sehr schön an Websites ohne Registrierung sehen kann, erhält man bei deren Umfragen völlig abenteuerliche Resultate. Grund: Vorwitzige Zeitgenossen verfälschen das Ergebnis mit Mehrfach-Klicks auf ein und dieselbe Antwortmöglichkeit. Um diesem „Missbrauch" vorzubeugen, haben wir die Anmeldung vorgesehen. So stellen wir auch sehr effektiv ein gewisses Niveau in den Foren und Chats sicher. Übrigens: Einmal eingegeben, wird der Besucher von www.pcgames.de künftig automatisch vom System erkannt (setzt aktivierte Cookies voraus). Sie brauchen also nicht bei jedem Ansteuern der Website Ihre Kennung und das Passwort eintippen.

Kaufgemeinschaft

*Folgendes Szenario: Ein wahnsinnig tolles PC-Spiel ist neu herausgekommen, kostet allerdings 99 Mark (wie das bei **C&C 3** der Fall war!). Dieser stolze Preis ist mir einfach zu hoch, deshalb bilde ich eine Art Kaufgemeinschaft. Mein Kollege und ich teilen uns eben den Preis, d. h., jeder bezahlt 50 Mark. Nun meine Frage: Darf ich nun eine Kopie des Spieles anlegen, damit jeder von uns ein Exemplar besitzt? Wie sieht es jetzt mit den Seriennummern aus?*

JOHANNES GÖTZ, PER E-MAIL

Die beschriebene Argumentation entbehrt zwar nicht einer gewissen Originalität, legal ist sie in keinem Fall. Mal ganz abgesehen von Copyright-Verletzungen lassen dies allein schon die Lizenzbestimmungen der Hersteller nicht zu: Electronic Arts beispielsweise untersagt im Kleingedruckten das Anfertigen von Kopien. Bei Spielen, die sich online nur mit eingegebener Original-Seriennummer spielen lassen (etwa Blizzards **Diablo 2**), funktioniert die Methode ohnehin nicht.

DVD im Abo

Wie kann ich mein CD-Abo auf ein DVD-Abo umstellen?

STEPHAN BROCKENAUER, PER E-MAIL

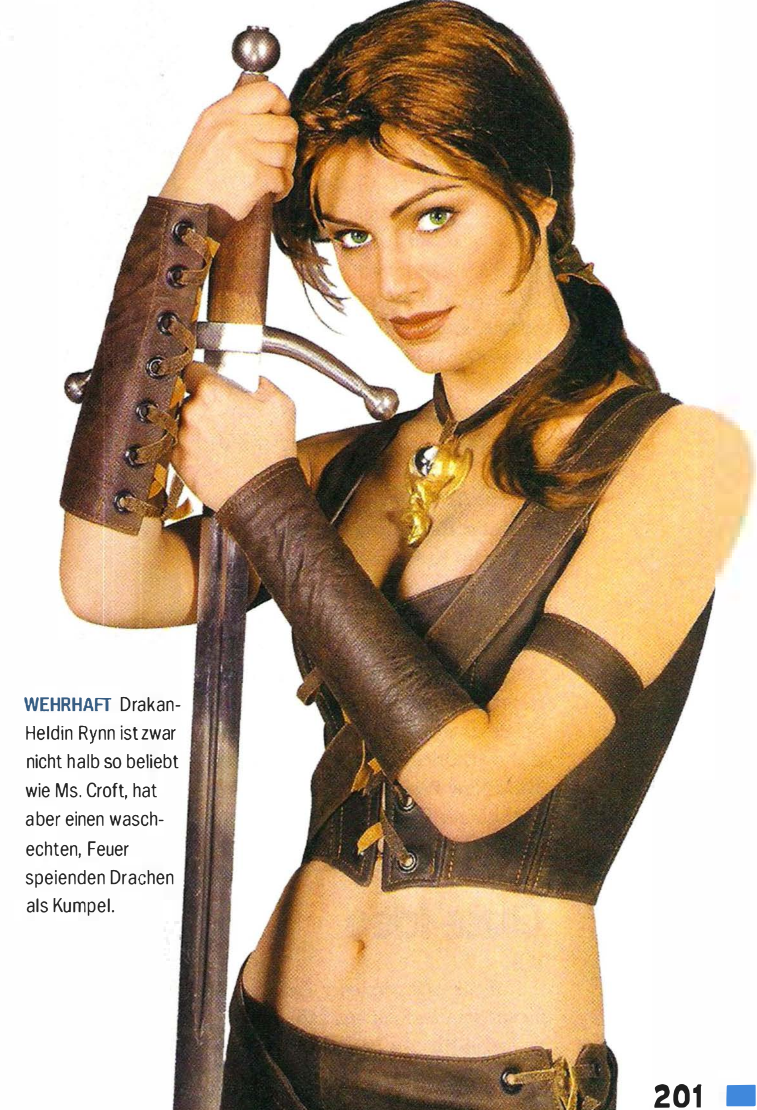
Solange Sie Absender und Adresse verzeichnen, ist es unerheblich, ob Sie uns per E-Mail, Postkarte, Fax oder Brief informieren. Alle Adressen und Nummern finden Sie übrigens im Impressum. Das Abo wird dann zur nächsterreichbaren Ausgabe umgestellt.

Drakan?

*Ich suche schon länger das Spiel **Drakan** in Geschäften und im Netz und habe festgestellt, dass das Spiel wie vom Erdboden verschwunden ist. Könnt ihr mir das erklären? Und: Habt ihr eine Ahnung, wo ich es herbekommen könnte?*

THOMAS, PER E-MAIL

Prinzipiell liegen die **Drakan**-Rechte bei Infogrames. Allerdings wird das sehr empfehlenswerte Action-Adventure derzeit in keiner Spielesammlung geführt und auch nicht separat angeboten. Bei Online-Auktionshäusern, in der Grabbelkiste Ihres Spielehändlers oder im Kleinanzeigenteil einer Tageszeitung könnten Sie jedoch noch fündig werden.



WEHRHAFT Drakan-Heldin Rynn ist zwar nicht halb so beliebt wie Ms. Croft, hat aber einen waschechten, Feuer speienden Drachen als Kumpel.

Wo bleibt der Test?

*Anstoß Action im Laden, **Bundesliga Manager X** im Laden, aber kein Magazin bringt einen Test. Woran liegt das?*

SCHROEDER, PER E-MAIL

Normalerweise planen die Spielehersteller den Versand ihrer Testmuster so, dass zwischen Test und Erscheinungstermin nur eine kurze Zeitspanne liegt. Allerdings kann es in Ausnahmefällen dazu kommen, dass das Spiel erhältlich ist, aber noch nicht getestet wurde. **Anstoß Action** ist da ein typisches Beispiel: Nachdem wir in unserer Testversion eine Reihe wirklich heftiger Bugs fanden, zog der Hersteller das Testmuster in allerletzter Sekunde zurück. In diesem Fall haben sich Verschiebung und Nachbesserung ausgezahlt: Die nun veröffentlichte Fassung ist in jedem Fall ausgereifter als das, was Ascaron als „testbar" bezeichnete.

Star Trek

*Ich lese die PC Games nun seit der Ausgabe 01/98 regelmäßig und ich muss sagen, ihr habt euer Magazin im Laufe der Zeit immer mehr verbessert. In diesen nun mehr als drei Jahren ist mir aufgefallen, dass ihr immer nur sehr kurze Artikel über **Star Trek**-Titel verfasst. Habt ihr alle was gegen **Star Trek** oder gegen die **Star Trek**-Titel?*

FEURST_BORG, PER E-MAIL

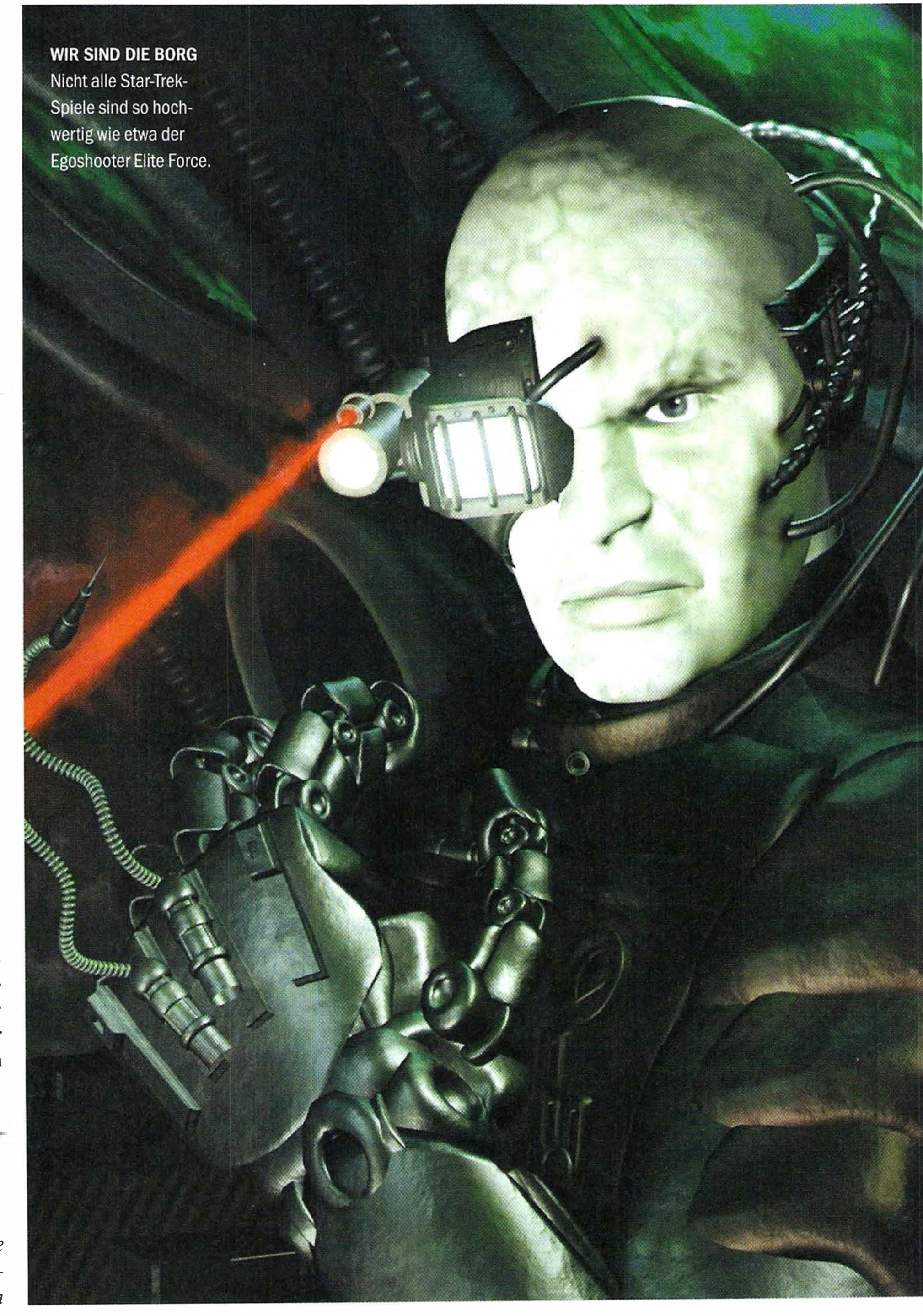
Star Trek Voyager – Elite Force und **Star Trek: Armada** belegen, dass wir diese Kult-Serie und die Spiele-Ableger keineswegs stiefmütterlich behandeln. Auch **Bridge Commander**, das übrigens im September 2001 erscheint, werden wir ausführlich testen. Nur wenn die Qualität eines Spiels zu wünschen übrig lässt (siehe das verkorkste Strategiespiel **Star Trek: New Worlds**), handeln wir den Titel kürzer ab.

Gute Idee

Ich habe seit geraumer Zeit die Idee für ein Spiel im Kopf und würde sie gerne verkaufen. An wen kann ich mich wenden und in welcher Form? Ich würde mich sehr über ein paar Tipps oder Adressen freuen.

HEIKO, PER E-MAIL

Nahezu alle namhaften deutschen Entwickler sind ständig auf der Suche nach neuen Spielideen. Idealerweise arbeitet das Entwicklerteam (inklusive Grafikern und Programmierern) bereits an der Umsetzung. Aber auch gut ausgearbeitete Konzepte sind gerne gesehen. Wichtig ist dabei, dass die Spielfunktionen (auch Steuerung, Perspektive, Menüs) und Features (Einheiten, Hauptfigur, Waffen etc.) möglichst detailliert ausgearbeitet und genauestens beschrieben sind – Skizzen sind immer gerne gesehen. In der Praxis umfassen solche Konzepte nicht selten mehrere hundert Seiten und gehen wirklich auf jedes Detail ein. Faustregel: je genauer, desto besser. Das Konzept schicken Sie dann an den Entwicklungsleiter des Unternehmens. Den Namen des Ansprechpartners finden Sie auf der Website des Unternehmens oder durch einen Anruf heraus; bei der Auswahl sollten Sie darauf achten, dass es sich um ein Team handelt, das bereits Erfahrung mit Spielen dieses Genres hat. Sie dürfen sich auch gerne direkt an die Redaktion wenden – wir leiten Ihre Unterlagen an die entsprechende Adresse weiter.



WIR SIND DIE BORG
Nicht alle Star-Trek-Spiele sind so hochwertig wie etwa der Egoshooter Elite Force.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Aus aktuellem Anlass (ich kann nicht einschlafen) wollen wir uns diesmal im Vorwort einem weit verbreiteten Übel zuwenden – der Schlaflosigkeit. Sie ist so unterschiedlich wie die Menschen, die unter ihr leiden. Ob ihr nun auf Daunen, orthopädischen Matratzen oder Nagelbrettern nächtigt, spielt keine Rolle. **Man liegt da und fühlt sich wie eine Eule.** Schlaflose werden meist von den verschiedensten Ängsten geplagt.

Erprobte Heilmittel gegen Schlaflosigkeit erfahrt ihr auf Seite 205

BPjS

Mahlzeit!

Auch wenn das Thema BPjS schon etwas ausgelutscht ist, muss ich jetzt doch mal meinen Senf dazugeben. Du hast beim letzten Leserbrief in der Ausgabe 6/2001 von [XT]-KID einen Lösungsvorschlag zum Thema BPjS vermisst. Ich hab einen relativ simplen Vorschlag: Warum stellt man die Spiele nicht einfach in die Läden zum Verkauf (es wird ja wohl möglich sein, die Verpackung so zu gestalten, dass sie jugendfrei ist) mit der Auflage, dass man sie nur gegen Vorlage des Führerscheins oder Personalausweises (oder irgendetwas anderes, was einem die Volljährigkeit bescheinigt) an den Kunden abgeben darf? Wenn man das Spiel im Versandhandel kaufen will, muss man dann halt seine Personalausweisnummer angeben, über die der Händler dann die Volljährigkeit feststellen kann. Ich denke, dass eine solche Lösung einfach umzusetzen wäre, oder haben meine Gedanken irgendwo einen Haken, den ich übersehen habe?

CU: THOMAS

Ja, da gibt es einen Haken, den du übersehen hast. Einen extrem großen sogar! Woran unterscheidet man einen 17-Jährigen von einem 18-Jährigen, wenn 36 Leute an der Kasse stehen? Eben – nur durch Vorlage des Ausweises. Für die betreffenden Händler würde das bedeuten, sie müssten das Alter kontrollieren, das Personal müsste zusätzlich noch auf den Aufkleber achten, betreffende Produkte könnten nicht offen im Verkaufsraum stehen, sondern müssten in Vitrinen gesperrt werden, die bei Bedarf geöffnet werden. Und dazu werden viele Händler nicht bereit sein. Eine namhafte Kette, die mit „K" beginnt und mit „stadt" aufhört, hat dies beispielsweise bereits abgelehnt. So neu ist deine Idee nämlich gar nicht. Und diese Kette ist zudem noch eine derjenigen, die bei uns am meisten Software verkaufen. Aber so ziemlich alle Kaufhäuser und Elektronikmärkte werden von dieser Lösung nichts halten, weil es zusätzlich Personal kostet.

Feinmotorik

Hallo,

kurz mal was Positives: Klasse finde ich die DVD-Boxen, die ihr jetzt immer beilegt. Und dann kein Mehrpreis! Was man noch verbessern könnte: Die DVD geht etwas zu schwer raus.

WEITER SO. GRUSS, B.GRUSZLA

Vielen Dank für dein Lob. Nicht dass ich dich jetzt kritisieren will, aber bei unseren DVD-Boxen handelt es sich um jene Ware, wie sie auch bei Filmen Verwendung findet. Man entfernt die DVD, indem man leicht mit dem Daumen (es wäre theoretisch auch jedes andere Körperteil denkbar) in den mittleren Ring drückt, bis man ein leichtes Knacken vernimmt. Sollte es ein heftiges Knacken gewesen sein, war der Druck zu stark und die Hülle und/oder DVD ist zerbrochen. In diesem Fall bitte ich von meiner Bemerkung mit jedem anderen Körperteil Abstand zu nehmen und auf weitere Verwendung der Füße zu verzichten. Nach dem leichten Knacks die DVD mit Gefühl anheben und der Hülle entnehmen. Unsere Schutzhüllen für Datenträger aller Art wurden schon immer vereinzelt mit Kritik bedacht, was aber nicht an der Umhüllung, sondern meist an feinmotorischen Koordinationsproblemen lag.

Wachstum

Lieber Rossi!

Ich möchte mich bei euch beschweren. Seit der PC Games 2/2001 ist das Heft ganze zwei Millimeter höher als die Ausgaben der letzten drei Jahre! Zwei Millimeter klingt harmlos, aber da in meinem Regal die Höhe knapp bemessen ist, gelang es mir nur mit Gewalt, die PC Games hineinzustellen. Dadurch wird das Herausnehmen sehr erschwert. Darum bitte ich euch, die PC Games wieder maximal 30 cm und 2 mm hoch zu machen, damit ich weniger Probleme beim Sammeln eurer Zeitschrift habe.

DOMINIC

Die PC Games hat jetzt genau die Standardhöhe, die von einem Heft erwartet wird. Nimm's mir nicht übel – aber auf irgendeine Hefthöhe müssen wir uns ja schließlich einigen. Auf Einzelschicksale wie das deine – so grausam es auch sein mag – kann in so einem Fall leider keine Rücksicht genommen werden. Ich kann dir nur raten, bei der Auswahl deiner Regale ebenso auf Standardgröße zu achten. Dann dürft das Problem behoben sein. Falls es sich bei deinem Regal um ein hölzernes handelt, wäre es auch denkbar, es immer gut feucht zu halten, da Holz ja bekanntlich bei Feuchtigkeit aufquillt, was die zwei Millimeter ausgleichen könnte. Wenn dich der

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Schimmel nicht stört, welcher sich nach einiger Zeit einzustellen pflegt, kann dies durchaus eine Dauerlösung werden. Eventuell auftretender Pilzbewuchs ist in diesem Fall rein biodynamisch und gesundheitlich unbedenklich. Er bietet den zusätzlichen Vorteil, mittels Stecknadeln auf den Pilzen Notizzettel befestigen zu können und sich somit eine teure Pinnwand zu sparen.

Anfrage

Hallo Rainerchen,

ich schreibe jetzt schon zum 999.999.999. Mal und nie erscheint etwas in der PC Games! Hast du etwa ein Problem mit mir? Egal, ich wollte fragen, ob man sich einen Chopper oder ein Rennmotorrad zulegen sollte? Und wie ist dein richtiger Name? Eine Frage noch: Warum muss man rauchen, um dein Freund zu sein?

GURKE

Wenn deine anderen Briefe genauso interessant waren wie dieser, konnte ich sie wahrscheinlich nicht abdrucken, weil mein Kopf schlagartig im Tiefschlaf auf die Tastatur prallte. Diesmal hinderte mich lediglich eine Phase exzessiven Koffeinmissbrauchs daran. Zu deinen Fragen: Ob man sich einen Chopper oder ein Rennmotorrad zulegen sollte, hängt ganz davon ab, ob man lieber Chopper oder Rennmotorrad fahren will. Und rauchen musst du auch nicht – würde in diesem Falle auch nichts helfen.

MHz

Warum müssen Sie auf Ihre Cover-CD-ROM immer so viele Demos machen, die so viel Megahertz brauchen? Ich hab nur einen Pentium mit 300 Megahertz.

EUER BENEDICT BROKATE

Wir suchen uns die Hardwarevoraussetzungen für unsere Demos nicht aus. Wir bringen Demos zu den neuesten Spielen. Diese Spiele haben nun mal relativ hohe Voraussetzungen, hardwaretechnisch. Ergo haben es auch deren Demoversionen. Wir könnten das Ganze nur vermeiden, wenn wir Demos zu älteren Spielen oder Budgetspielen veröffentlichen. Aber das ist ganz sicher nicht das, was die Mehrheit unserer Leser will. Die möchte nach wie vor die neuesten und besten Games Probe spielen.

Traumjob

Hallo Rainer,

ich bin jetzt 19 Jahre alt und sollte mir inzwischen ernsthafte Gedanken machen, was ich beruflich werden will. Ein Job in der Spieleindustrie erscheint mir als der Traumjob schlechthin. Vor einiger Zeit habt ihr ja schon mal so eine Aktion im Heft gehabt. Was mir aber immer noch nicht so ganz klar ist: Welche Anforderungen sollte ich erfüllen können, um irgendwo als Programmierer unterkommen zu können? Muss ich studieren? Wenn ja, was? Kannst du mir dabei nicht helfen? Ich bin sicher, dass dies auch noch viele andere interessieren wird.

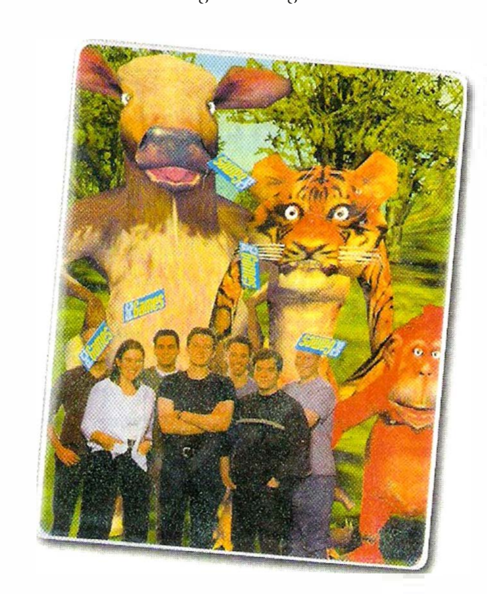
BERTLING

Du hast Recht; ich bekomme wirklich viele Anfragen zu diesem Thema. Aber ich will an dieser Stelle nicht allzu viel erzählen, da dies den Rahmen dieser Seiten sprengen würde. Ich habe eine viel bessere Idee! Warum fragt ihr nicht jemanden persönlich, der es wissen muss? Gerald Köhler von Electronic Arts stellt sich bereitwillig zur Verfügung, sich dazu Löcher in den Bauch fragen zu lassen. Ihr könnt ihn live in unserem Chat am 19. Juni antreffen, wo er Rede und Antwort steht. Ich bin natürlich auch dabei, werde aber nur als „Türsteher" fungieren. Wenn diese Art von Berufsberatung gut bei euch ankommt, bin ich gern bereit, mich um weitere Events zu bemühen.

Gel

Hallo,

in Anbetracht der Tatsache, dass euer Magazin immer besser wird, dachte ich mal, es sei an der Zeit, mich für die unzähligen, vergnüglichen Lesestunden zu bedanken. Und zwar in Form dieses kleinen Präsents. Ich arbeite in der Entwicklungsabteilung einer



RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt

PC Games – das Magazin für homöopathische Lebenshilfe – kann auch bei akuter Schlaflosigkeit helfen.

Fragen wir uns also zuerst, was euch eigentlich zu schaffen macht. Die Steuererklärung? Eine unerklärliche Erweiterung des Gravitationsgesetzes (egal was – alles zieht einen irgendwie runter)? Alltägliche Dinge wie Krieg oder Wasserstoffbomben oder etwas wirklich Diabolisches wie ein tropfender Wasserhahn, der sein unheilvolles Werk erst ab drei Uhr morgens beginnt? Oder ist es die Vorfreude auf eine Prüfung oder den Zahnarzt, der mit einem Grinsen in seinem vermummten Gesicht den Mund mit Werkzeugen voll stopft, von denen jedes problemlos das Fell eines Nashorns durchbohren kann? Ist es euer Partner, der euch nicht schlafen lässt, weil er neben euch schnarcht oder (was oft schlimmer ist) woanders schnarcht? Wie auch immer – ihr liegt also da, an Schlaf ist nicht zu denken, man sinnt auf Abhilfe. Warme Milch mit Honig ist nicht jedermanns Geschmack und mit Bier sollte man eh vorsichtig hantieren. Man schläft davon nicht unbedingt ein, aber das Wachbleiben wird lustiger, sofern man die richtige Dosis einhält. Bewährtes Hausmittel ist das so genannte „Schäfchenzählen". Aber was tun Menschen, die allergisch gegen Schafwolle sind? PC Games – das Magazin für homöopathische Lebenshilfe – hat natürlich auch hier einen Rat! Da du eh gerade wach bist, kannst du mir auch gleich eine Mail oder einen Brief schreiben – sonst kommst du ja sowieso nie dazu. Ob das gegen Schlaflosigkeit hilft? Garantiert. Und zwar gegen meine! Zu den Gefahren und Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihren Arzt oder Zeitschriftenhändler. Gute Nacht.

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

Firma, die unter anderem auch flüssigkeitsgefüllte Mousepads, Schlüsselanhänger, Untersetzer etc. herstellt. Leider fehlt mir die Zeit, für jeden von euch so ein Magic Mousepad anzufertigen, aber ihr könnt es ja im wöchentlichen Wechsel durch die Redaktion rotieren lassen. Ich hoffe, euch gefällt das Teil, und ich würde mich freuen, eure Meinung darüber zu hören. Die Flüssigkeit ist übrigens Glyzerin und völlig unbedenklich, da lebensmittelecht. Es kann also nichts passieren, wenn ihr mal wegen eines frustrierenden Tests genervt in das Mousepad beißt.

REMBRANDT

Vielen Dank. Da hast du wirklich was Feines gebastelt und uns eine große Freude gemacht. Den Teil mit der Laudatio habe ich weggelassen, was auch dem Lesefluss zugute kommt. Übrigens habe ich keinerlei Ähnlichkeit mit dem Tiger auf diesem Bild. Höchstens mein Blick kann so ähnlich sein, wenn mir am Montagmorgen statt Kaffee Tee angeboten wird. Dass die Flüssigkeit unbedenklich ist, kann ich leider nicht so ganz bestätigen. Sie schmeckte grauenhaft und die glitzernden Flimmerchen setzen sich grausam zwischen den Zähnen fest, wo sie nur sehr schwer wieder zu entfernen sind. Grünes Glitzern macht ein Lächeln übrigens nicht vertrauenswürdiger!

Bayrische Gene

Hallo Rainer,

ich bin eurer Zeitschrift nun schon seit vielen Jahren treu, aber deine Antwort auf die „Gewichtsfrage" gibt mir nun Anlass, auch einmal eine Mail an dich zu schreiben. Du musst ja wirklich ganz besondere bayrische Gene haben, wenn du dein Gewicht mit relativistischen Geschwindigkeiten rechtfertigst. Ein Rechenbeispiel: Nehmen wir nun einmal an, du wögest 100 kg – der Einfachheit halber rechne ich mal mit diesem Wert. Nehmen wir weiterhin an, du wärst mit deinen bayrischen Genen sehr schnell, zum Beispiel 10.000.000 km/h. Mit dieser Geschwindigkeit könntest du in einer Stunde so ca. 238 Mal um den Globus (am Äquator entlang) flitzen; wir sehen jetzt einmal von der Energie ab, die du hierfür aufwenden müsstest. Wenn du nun mit einer Ruhemasse von 100 kg diese Geschwindigkeit hättest, würdest du gerade einmal 4,3 Gramm mehr wiegen, also 100,004 kg. Um aufgrund Einsteins Theorie ein „Übergewicht" von 20 kg zu entschuldigen, müsstest du dich mit einer Geschwindigkeit von 598.985.331 km/h fortbewegen. Das halte ich für etwas unwahrscheinlich, du nicht? Außerdem würde dein Körper, ich nehme hier mal 50 cm Durchmesser in Bewegungsrichtung (wahrscheinlich vorwärts) plötzlich nur 41 cm lang sein und du wärst wieder dünner. Aber die Tatsache, dass du auf dem Video ganz normal und ohne jegliche optische Verzerrungen erscheinst, gibt mir Grund zur Annahme, dass du dir des Phänomens der Lichtgeschwindigkeit doch nicht so „bewusst" bist.

EIN ANGEHENDER PHYSIK-ABI-BESITZER

Oh, hoppla – ich stelle immer wieder fest: Die Leser der PC Games sind gebildeter als die anderer Magazine. Hätten Leser anderer Magazine eine ähnlich wissenschaftliche Erklärung des Phänomens? Ich wette eine Kiste Bier dagegen. Sollte einer hiervon lesen: Diese Wette ist durchaus ernst gemeint und wenn der Gegenbeweis angetreten wird, stehe ich natürlich zu meinem Einsatz, der in aller Freundschaft gemeinsam dezimiert wird. Liebe Kinder: Die Antwort auf besagten Brief in der letzten Ausgabe war natürlich nicht ernst gemeint und diente nur der Unterhaltung. Der Klugs… äh ... Abi-Besitzer von oben (der besagtes Abi mit Sicherheit bestehen wird), hat natürlich Recht. Also kommt eurem Physiklehrer nicht mit mir als Gegenbeispiel, wenn es um Masse geht. Und wenn ihr die Prüfung versiebt habt, sagt bitte nicht, ich wäre daran schuld, weil ich Falsches erzählt habe.

Antrag

Hallo PC Games,

Mein Verlobter kauft eure Zeitung seit drei Jahren und da er jede einzelne Zeile verschlingt, wollte ich ihm auf diesem Weg etwas Wichtiges sagen. Ich fände es super, wenn ihr mir helft.

DANKE: BIANCA

Hallo Steffen,

ich wollte dir hiermit zeigen, dass ich dich über alles liebe und ich nicht ohne dich leben kann. Du bist der Mann, der mich zum Lachen bringt, der meine ganze Verrücktheit liebt und mich nicht verändern will. Dafür danke ich dir. Ich liebe dich und ich hoffe, du willst auch das Leben mit mir verbringen. Und hiermit wollte ich dich fragen, ob du mich heiraten willst!

Deine Bianca

Nein – an dieser Stelle ausnahmsweise mal kein Kommentar von mir. Ich würde dich lediglich bitten, mich über das Ergebnis zu unterrichten. Im Falle einer Heirat schuldest du mir übrigens eine Flasche Sekt!

Rossi Explorer

Hi (Agent) Rossi,

als ich den Brief von 4GT~NERON gelesen habe, war ich schon ein wenig geschockt. Keine Leserbriefe? Keine Rumpelkammer? Aber das kann auch nicht die ganze Wahrheit sein! Also nun meine Theorie, die erinnert zwar an eine Serie auf Pro 7, aber ich glaube, das ist reiner Zufall: Dich gibt es natürlich und diese Untergrundredaktion gibt es auch! Du wurdest einfach mehrere Jahre dazu benutzt, die von der Untergrundredaktion (ich würde diese Redaktion das GBI nennen, das Games Bureau of Information) geschriebenen Briefe (die R-Akten) zu beantworten, um von der Wahrheit abzulenken. Einige von Lesern geschriebene Briefe werden natürlich auch mit abgedruckt, damit die Sache nicht auffliegt. Und warum das Ganze? Die Informationen der richtigen Leserbriefe (wie zum Beispiel: Das Spiel finde ich cool oder dieses Spiel ist Sch...) werden zusammengetragen und so wird ein Spieler-Typ erstellt, der dem Durchschnitt entspricht, damit so das perfekte PC-Spiel produziert werden kann. Also, Rainer, sag mir, dass es dich und deine Rumpelkammer gibt! Ansonsten weiß ich:

Die Wahrheit liegt irgendwo hier drinnen!

PS: Wenn du nach Area 51 eingeliefert werden solltest, dann werde ich zum Team gehören, das dich befreit. Ich werde immer weiterlesen

TEE AGE

Tatsache ist, dass ich mich momentan in den Händen einer Organisation Namens IKEA (Internationales Komitee Erzürnter Abonnenten) befinde und meine unverschlüsselten Nachrichten nur über eine Sicherheitslücke eines NASA-Satelliten – den „Rossi X-Ray Timing Explorer" – schicken kann. Aufgrund seines Namens wird der „Rossi Explorer" als Datenquelle von meinen Lesern problemlos anerkannt. Nähere Informationen zum Rossi-Explorer findet ihr zum Beispiel unter http://www.chaosruler.de/Rubriken/wissen/Astronomie/krum.htm.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:

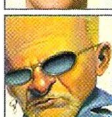

Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos


Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks


Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE
PC Games, Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigenberatung:


Wolfgang Menne -144 (Hardware)
Ina Schubert -346

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games DVD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

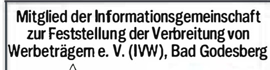
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@dsb.net

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:




Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 239.409 Exemplare



Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juli?



DROHGEBÄRDE Ob die fiesen Orcs ihre Warnung in Warcraft 3 wahr machen?

Alexander Iskender aus Köln spielte offenbar im kalifornischen Blizzard-Hauptquartier Mäuschen, als Spieledesigner Bill Roper mit dem lebensgroßen Orc fachsimpelte. Mit seiner Einsendung hat er sich neben Ruhm und Ehre auch ein Spielepaket gesichert. Sie möchten auch eins? Dann schnell mitmachen und Ihren Schnappschuss-Vorschlag einreichen!

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 15. Juni 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GROSSER BRUDER Nominator Christian und Petra Maueröder diskutieren auf der Desperados-Party über ihre Lieblingsspiele.

Am 04. Juli erscheint die PC Games 8/2001

Max Payne

Noch in diesem Sommer bringt der an Coolness kaum zu toppende Undercover-Agent brachiale Action im **Matrix**-Format auf Ihren Monitor. Wir haben den Shooter bereits ausführlich für Sie gespielt und zeigen neueste Screenshots.

Diablo-2-Add-on

Sie haben **Diablo 2** durchgespielt und lechzen nach neuen Herausforderungen für Ihre Zauberin? Sie würden gern mal andere Charaktere ausprobieren als den Barbaren? Dann dürfen Sie sich auf die offizielle **Diablo 2**-Zusatz-CD freuen – und auf den großen PC-Games-Test.

Commandos 2

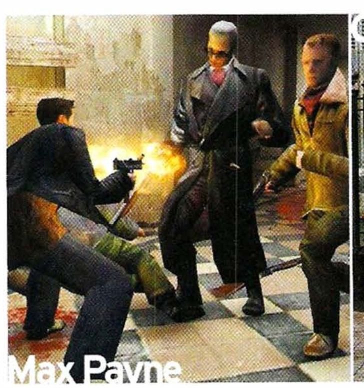
Noch beansprucht das Wildwestspiel **Desperados** für sich die Führung im Echtzeittaktik-Sektor, doch die kräftig aufgestockte **Commandos**-Crew liegt bereits im Unterholz auf der Lauer und traut sich im nächsten Monat auf Ihre und unsere Festplatten: In einem ausführlichen Test nehmen wir **Commandos 2** auseinander und beantworten all Ihre Fragen, die sich vor dem Kauf stellen: Welche Tricks haben die einzelnen Mitstreiter inzwischen drauf? Was hat sich an der Steuerung geändert? Wie laufen die Szenen im Gebäude-Inneren ab? Ist der Schwierigkeitsgrad immer noch so knackig wie im ersten Teil? Im Video-Special auf der Heft-CD/-DVD zeigen wir Ihnen Szenen aus allen Missionen und stellen Ihnen die einzelnen Commandos ausführlich vor. Und mit etwas Glück (Daumen drücken!) können wir Ihnen auch eine voll spielbare Demo-Version dieses grafisch atemberaubenden Taktik-Knüllers anbieten.

Baldur's-Gate-2-Add-on

Unsere Rollenspiel-Profis erforschen bereits anhand der Vorab-Version die Geheimnisse rund um den **Thron des Baal** – so der Untertitel des Add-ons zu **Baldur's Gate 2**. Ob Sie es uns gleichtun sollten, lesen Sie in unserem Test.

Tipps & Tricks

Startopia oder **Commandos 2**? Egal, für welches Strategiespiel Sie sich entscheiden: Die Tipps&-Tricks-Crew verrät Ihnen geheime Kniffe und begleitet Sie durch alle Missionen. Dazu gibt's die berühmten Mega-Screenshots, wie Sie sie nur in PC Games finden.









ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Hallo Zielgruppe!

Black & White ist im Umlauf. Endlich – es gibt ein Spiel, das mal einer häufig vernachlässigten Berufsgruppe tiefer in die Karten blicken lässt: den Göttern. Darauf freue ich mich schon lange, schließlich ist „Gott sein" eine der Tätigkeiten, die man hie und da gerne ausüben würde. Was könnte man nicht alles für feine Dinge tun.

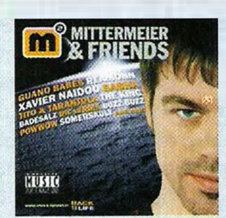
Zum Beispiel Städte mit Meerblick ausstatten, Endemol nach Feuerland evakuieren und Unterhaching Deutscher Meister werden lassen. Aber darf ich alles, ohne dabei was Wichtiges kaputt zu machen? Am Ende ist es mit der Welt wie mit Computern: Niemals etwas ändern, solang es halbwegs stabil läuft.

Man weiß ja leider – mangels Praxis – insgesamt noch recht wenig über das Gottsein. Es bedarf also einer guten Anleitung und die gibt es dank PC Games. „**Black & White** – die Bibel". Schon hab ich es aufgeschlagen, um zu sehen, womit man sich als Gott so herumschlagen muss. Gleich auf Seite 5 die erste Frage, die mich interessiert. Eine der ältesten Fragen der Menschheit. „Warum arbeitet keiner in der Werkstatt?". Ich hab's ja befürchtet. Bei Handwerkern hört die Allmacht auf. Auch Gott wartet auf den Klempner.

Da ich in Bayern auf dem Land aufgewachsen bin, interessiere ich mich besonders für die Rubrik: „Dörfer überzeugen". Das ist sauschwer, ich kenn das aus eigener Erfahrung. Denn mit dem Zauber „Heiliger Schwarm" machst du in Altötting keinen Stich, und was das Tierrudel betrifft, kann man froh sein, wenn es kein Tiermehl kriegt ... Die Frage, die mir aus tiefster Seele spricht, ist: „Darf man Dorfbewohner werfen?". Und ich sage: Ja, unbedingt, und bitte beim Bürgermeister anfangen.

Welche Art Gott ist denn nun die richtige? Bei Adventures bin ich mehr der Buddha-Typ, ich brauch immer mehrere Leben, bis ich's kapier. Bei Ego-Shootern kommt der Allah in mir durch, da kenn ich keine Gnade. Und bei Strategie werd ich regelmäßig ans Kreuz genagelt. Auch der Spielname hilft mir nicht weiter. Mal ehrlich: Schwarz-weiß passt irgendwie nicht zum Gottsein. Ich bin sicher, Gott hat Technicolor, Millionen Farben bei maximaler Auflösung. Geheiligt sei deine Grafikkarte. Aber ich bleib am Ball. Und werd berichten, wie's so lief.

Lasst euch inzwischen ordentlich anbeten, möge die Macht mit euch sein und der Speicher nie knapp werden.
Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms Zapped! **Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Die aktuelle Single **Kumba Yo!** von Mittermeier vs. Guano Apes stieg auf Platz 3 ein. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level finden Sie auf www.pcgames.de.